

Conexión
MANGA
No. 30
$ 15.00
$ 2.00 USA
Incluye
CUPON
2x1
LA
MOLE
2001
EL INICIO DE
DIGIMON 2
ECOS
de la
CONQUE
STREET FIGHTER
El Rey De Los
Videojuegos
Incluye 8
Páginas
Extras con
5 CROMOS de
* FINAL FANTASY
* ATLANTIS
* TOMB RAIDER
* PLANETA DE
LOS SIMIOS
* DIGIMON 2
7 509761 100637 30

Ecos De La



Por: TEAM CONEXION MANGA, S.A.

Dentro de la octava edición de la CONQUE, Las conferencias trataron temas relacionados con el cómic nacional e internacional así como de televisión, cine y entretenimiento. Se dieron cita grandes personalidades del medio a nivel nacional e internacional.

Para empezar, el día viernes conocimos a Ricardo García, creador del personaje "Micro", y quien actualmente trabaja para DC Comic's dibujando el cómic de las populares "PowerPuff Girls" (Las Chicas Superpoderosas).-

Continuamos con la plática de uno de los invitados de lujo de esta convención: Mark Waid (Flash, Kingdom Come, JLA); el cual nos relató la forma en que el cómic de Batman cambió su vida, el proceso que le llevó a Kingdom Come y sus últimos trabajos en Crossgen.

Una vez más tus amigos de Conexión Manga convivimos



con el público con un tema muy interesante: "Controversias en el anime", en donde compartimos nuestro punto de vista al respecto y presentamos el nuevo proyecto de Editopóster: "La Saga".

El autor del Bulbo, Bachan, nos plático de la situación que su creación vive actualmente y el futuro del mismo, por cierto, Bachan afirma que ya se está poniendo de acuerdo con el regiomontano Polo Jasso para encontrar al Bulbo con la creación de Jasso "el Cerdotado".

Scott Campbell habló sobre los pormenores de Danger Girl, cuyo éxito ha sido mayor que el de Gen 13. Campbell planea una nueva serie uniendo adolescentes y elementos de alta tecnología, así como una compilación de Danger Girl y un sketchbook



La Conferencia Magna del evento contó con la presencia de los artistas Francois Boucq (Pioneros de la Aventura Humana) y Paul Gillon (Los Náufragos del tiempo), de Francia, quienes brindaron un panorama amplio y profundo sobre la historieta europea, su relación con el cómic y el manga así como el ejercicio de la historieta como arte y lenguaje cultural.

El último día de la CONQUE Teodoro Housemann nos presento los proyectos de Marvel Comics para la pantalla grande y darle un vistazo al look que tendrá Spiderman en su próximo filme, que llegará a nuestros cines el próximo año así como X-Men 2 y Blade 2: Bloodlust, y nos plático de los planes de la casa editorial que incluyen una serie de animación por computadora basada en la película del arácnido.



Las actrices que le dan las voces a Burbuja (Maggie Vera) y Bellota (Rosy Aguirre) de Las Chicas Superpoderosas se presentaron con todo y los personajes (cortesía del stand de Cartoon Network), a pesar de que esta presentación tuvo el auditorio lleno y fue llevada de manera amena, los actores de doblaje ya no tienen nada nuevo que decir. Las actrices venezolanas Giset Blanco e Irina Índigo confirmaron que México es la Meca del doblaje.



TALLERES

Los miembros del Teller del Perro señalaron el valor de la historieta como discurso cultural mientras los dibujantes de Estudio F, oriundos de Monterrey, comentaron sus experiencias trabajando para Dark Horse en el cómic Battlegods.

DISFRACES

Como en todos los años, los disfrazados podían entrar gratis siempre que su disfraz fuera bueno. A diferencia de otros años, en los que las Sailor Scouts, los Gokus y los Pokémones abundaban al por mayor, este año la plaza se la robaron los personajes de Card Captor Sakura, y los de Final Fantasy. No hubo muchas botargas hechas por fanáticos, con la excepción de un Ultrapato. Los stands tampoco llevaron muchos disfraces: Cartoon Network solo llevo a las Chicas Superpoderosas, a Dexter y a Dee Dee para su stand. Vid tenía a Witchblade, a la Gata Negra y a Batman. Pero los que se robaron la cámara fueron definitivamente los amigos de Shibalba Press con su Bulbo tamaño real, quien también se dio una vuelta a nuestro Stand para saludar.



DIRECTORIO

CONEXION MANGA No. 30

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICIÓN DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
AGOSTO DEL 2001 ***EDICION CATORCENAL***

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"

SUBDIRECTOR
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ANTONIO PEREZ DURAN
ROMY VILLAMIL
HECTOR CISNEROS
CARLOS ANDRES MARTINEZ
ANGEL ZUÑIGA ARENAS
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
VICTOR M. ALATORRE C.
RODRIGO ALVAREZ
JUAN A. DAVALOS Q.

PORTADA DE HISTORIETA
CARLOS HDEZ. **COLOR DIG.**: ANTONIO DAVALOS Q.
SAGA 2 DE 2
ACADEMIA STELLAR
GUION Y DIBUJO
IGNACIO LORANCA Y J. CARLOS HDEZ

FOTOGRAFIA
JAVIER HERNANDEZ "CHELICO"

DISEÑO GRAFICO
VICTOR M. ALATORRE C.
ByN: ERIC MIRAMON R.

GERENTE ADMINISTRATIVO
MONICA SUZEL AZUELA G.

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-1999-0318163 90100-102 18/MARZO/2000

DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD
TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del

EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCIÓN FORÁNEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.



En conmemoración de nuestro próximo Segundo Aniversario, y en agradecimiento al apoyo de todos ustedes, nuestros fieles lectores, a partir de éste número (y en cada número par) encontraran un anexo de ocho páginas que contendrá diversa información.

Por lo pronto en este número les ofrecemos cinco espectaculares cromos con imágenes de los estrenos cinematográficos de verano: Final Fantasy, El Planeta de los Simios, Atlantis, Tomb Raider, además de una entrevista a Fox Kids en donde nos ponen al tanto de su nueva programación, entre la cual se encuentran los nuevos capítulos de Digimon 2.

Recuerden que esta revista se nutre de sus comentarios y sugerencias, por lo que si en nuestras páginas extra quieren ver artículos con determinada información no duden en decirlo. ¿Quieren que publiquemos la letra de sus canciones favoritas de anime? ¿Quieres que hablemos sobre animes en video y como puedes encontrarlos en México? ¿O prefieres que te ofrezcamos fichas coleccionables de tus personajes favoritos de anime, manga y juegos de video? Tu pide, recuerda que esta también es tu revista.

Además, nos encantaría que dieras tu opinión acerca de las sagas que hemos publicado en nuestra revista. Sean sinceros y digan cual les gusto, cual no, cuál les gustaría que volviéramos a publicar o si prefieren que sea publicada en forma independiente fuera de Conexión Manga. Solo con su opinión podremos forjar una Nueva Era de la Historieta Mexicana.

Una vez más, gracias por su apoyo a lo largo de estos dos años y esperamos contar con su preferencia por muchos años más.

CONTENIDO



Por Aurea D. Freniere
Contáctame en:
Aureafreniere@gmx.net
(cualquier duda, crítica o, comentario es bienvenido.)

LAS MUJERES EN EL MANGA

EL MITO Vs. LA REALIDAD

Las mujeres, siempre serán indispensables para cualquier historia que se precie de ser buena, ya sea como madres, hijas, mujeres fatales o audaces espías, estas siempre serán útiles e indispensables para el desarrollo, clímax y conclusión de la obra.

Nada más díganme: ¿Qué hubiera sido de Van Fanel (Escaflowne) si Hitomi no lo hubiera guiado con la ayuda de las cartas del tarot?, ¿O qué sería de Ranma?, ¿Se transformaría en alguna otra cosa que no tuviera senos y problemas hormonales?... bueno, eso quizás sea un acertijo sin posible solución.

De cualquier forma, la cuestión que aquí nos ocupa no es solo el peso que tienen las mujeres en el desarrollo de una historia, también lo que estas aportan a la misma. Es decir: el atractivo visual

Anime-amor

No nos negarás, amigo lector, que más de dos o tres veces has babeado la sala de tu casa cuando tus pispiretos ojitos contemplaban a alguna fémina caricaturesca de exhuberantes atributos, tales como: Alanis (guerreras mágicas),etc.

Hasta tu mamá te preguntó si esa mancha húmeda en la alfombra era algo ocasionado por las gracias de tu perro. Claro, como tú no podías decir palabra alguna, lo único que atinabas a decir era que por accidente habías derramado de un manotazo el agua de limón causado por la emoción de una escena de acción o algo por el estilo, claro está.

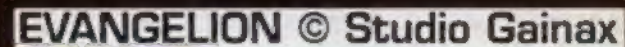
Sin embargo Tu y Yo sabemos que eso NO es cierto.

Si, babeabas por un personaje animado, acéptalo - El mismo que ocupa el primer plano de los cientos de posters y estampitas intercambiables que guardas celosamente bajo el colchón. Si, es ella y nadie más -.

¡Y cómo culparte!, si la "chica" en cuestión es todo un bombón (aquí te puedes imaginar al personaje de tu elección). Observa esos ojos, ese par de piernas, ese torso tan bien formado esos... hombros y más arriba esas facciones que conforman su lindo rostro de enormes ojos del cual, si fuera posible, harías la dueña de todas tus domingos.

"¡Debo estar loco!", pensarás algo apesadumbrado. Pero no, no te espantes ni te sientas intimidado, porque todos hemos llegado a babear por algún personaje de cierto anime. ¡Y cómo no hacerlo!, si el atractivo que en el show se nos muestra con respecto a los personajes es siempre algo que no puedes evitar. Y muchas veces (no nos dejarás mentir) nos hemos encontrado ante la situación de que nada más vemos tal o cual serie por aquel monito que nos hizo voltear la cabeza como el exorcista desde la primera vez que lo vimos.

De cualquier forma, a pesar de lo lindas que nos pintan a las mujeres en los ánimes (que por idiosincrasia son TODAS japonesas) y de la adicción que estas nos provocan, hay que ver las cosas siempre como lo que son. ¿Te has preguntado acaso si la imagen que venden es la imagen de lo que realmente es? Es decir: ¿La imagen de la japonesa audaz, hermosa, con un cuerpazo que haría palidecer a Miss Universo es la misma que en realidad


EVANGELION © Studio Gainax



circula en Japón?.

La respuesta a esta pregunta es difícil de decir y definir, ya que el mundo del ánime trabaja en base a estereotipos y de acuerdo a lo que en ese momento se vende y está de moda. Para que esto nos sea más digerible iremos enumerando lo que creemos nosotros son los estereotipos más utilizados dentro de el mundo del manga:

Caso # 1: Las mujeres del Japón SIEMPRE tienen los ojos grandes, y si se les cubre más de la mitad del rostro, mejor. Para completar el cuadro los ojos tienen que ser forzosamente de colores extraños (morado, verde, grisáceo, etc.).

Verdad # 1: Las japonesas no tienen los ojos grandes. Digo, es algo fácil de suponer cuando la raza de la que provienen la mayoría de los personajes pertenece a la oriental. No dudamos que unos tengan los ojos un poquito más grandes, pero de ahí a que los tengan como se los pintan lo dudamos mucho. De la misma manera, los ojos de color son rarísimos entre los orientales (si no es que imposibles). Sí existen ciertas mujeres que tienen los ojos de color y que obviamente no forman una parte de la mayoría.



K.O.R. © Izumi Matsumoto

Caso #2: Las mujeres en el ánime, siempre tendrán piernas largisisísimas, las cuales mostrarán con ayuda de sus microminifaldas que utilizan en conjunto con sus uniformes de "marinerito". En si, toda japonesa de ánime siempre utilizará ropa vistosa y en algunas ocasiones provocativa.

Verdad #2: Sobre las piernas largas, tendríamos que tomar en cuenta que algunas personas del país de el sol naciente son altas. Claro, no demasiado ya que por lo general son bajitas y a lo más que aspiran es a medir el 1.70 y eso exagerándole. Por consiguiente, eso de que tienen piernas larguísimas e interminables se toma en cuenta como parte del estilo de cada dibujante; lo que si es un hecho es que en ninguna escuela les dejarían llevar esas microminifaldas. La sociedad en Japón es muy conservadora y muy opresiva con las mujeres. Llevar una falda arriba de la rodilla o a medio muslo es visto como un sacrilegio y amerita la expulsión inmediata de la alumna. No dudamos que haya personas que utilicen ropa vistosa y provocativa, pero el grueso de la población femenina por lo general se caracteriza por utilizar ropa un poco más conservadora.

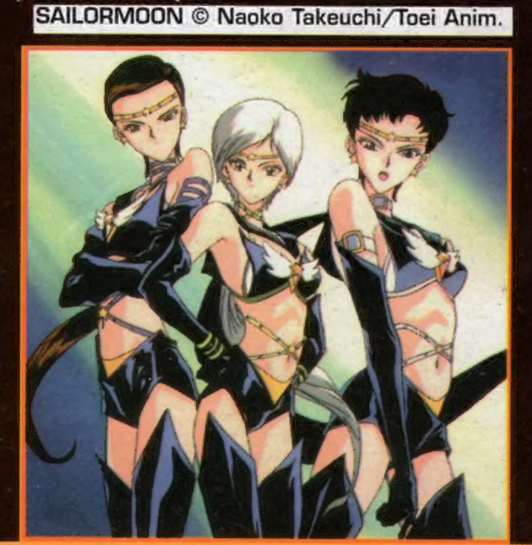


Caso #3: Por lo general tendrán grandes atributos.

Verdad #3: Lo mismo sucede con los atributos físicos. Raro es encontrar a la persona que de verdad este bien dotada (y esto también se aplica a hombres). Las japonesitas son muy delgadas y chaparritas y en cuanto al rostro hay unas que si parecen muñequitas de porcelana, con sus mejillas rosadas; mientras que otras (sin ofender a nadie) parece que las sacaron de la mismísima cámara de los horrores. De cualquier forma, como dicen por ahí "en todas las ollas se cuecen habas" y los estereotipos de belleza cambian de una cultura a otra, así pues, es un tanto difícil generalizar una situación que es por demás variable.

Caso #4: Las mujeres japonesas poseerán por lo general los roles más importantes dentro de su círculo social. (espías, salvadoras del mundo, ladronas de importancia, etc.)

SAILORMOON © Naoko Takeuchi/Toei Anim.



Verdad #4: Es bien sabido que la sociedad de Japón, si bien no es machista, si es un poco discriminativa hacia las mujeres. Estas no poseen mucha libertad de acción ni de decisión, muchas de ellas ni siquiera poseen una carrera universitaria y las que llegan a estudiar algún grado superior, por así decirlo, esta encaminada a cosas de el hogar. Los papeles importantes están reservados sin discusión para los hombres. La mujer a su casa. Es fácil adivinar por que



GUERRERAS MAGICAS © Studio Clamp

muchas japonesas que llegan a radicar a nuestro país u otro lejos de el oriente ya no desean regresar. La libertad que aquí poseen es mucha en comparación de la que tenían en su país.

Caso #5: Las Madres (rol específico), nunca se alteran cuando sus hijos se van a buscar aventuras, al contrario, se sienten orgullosas de que sus hijos sean independientes y llenos de iniciativa propia....

Verdad #5: Ejemplo de una madre Japonesa por excelencia es Milk, la madre de Gohan en DBZ. Es decir: sobreprotectora, preocupada por los estudios de sus hijos, extremadamente cuidadosa con la apariencia y al tanto de que éste encuentre una mujer que sea buena y digna de la crianza de sus futuros nietos e hijos propios. El rol de madre no es sólo el de una simple criadora de infantes. Está preocupada principalmente por el éxito profesional y social de sus hijos. Su retoño debe ser educado para que aspire a algún puesto empresarial importante, mientras que su hija deberá ser educada para que sea un estuche de monerías y así conseguir un buen marido y ser una buena madre que sabrá como dirigir la educación de sus hijos. Educación que al final de cuentas estará siempre encaminada a conseguir un buen empresario y una buena ama de casa y esposa de parte de los hijos...

Caso # 6: Las protagonistas son por lo general una manada de tontas que se dan el lujo de reprobar todas sus materias y de paso distraerse el poco tiempo que les queda en salvar al mundo o prestar atención a sus novios de tiempo completo.

Verdad # 6: en Japón no hay chance de reprobar, puesto que la sociedad se fundamenta en una competencia cerrada, basada en el estudio constante de los miembros que la componen. El estudio es obligatorio y estresante, quien falla está fuera. No decimos que aparte de la escuela no tengan vida propia pero en general esta ocupa la mayoría de su tiempo.

Como quiera que se vea, el ánime esta lleno de estereotipos y de verdades disfrazadas, de mentiras piadosas que hacen que éste sea lo que es a nuestros ojos. A fin de cuentas, el ánime siempre será un mundo lleno de personajes fascinantes que continuarán cautivándonos hasta el punto de la obsesión. Y mientras que Japón quede a cientos de millas lejos de aquí ¿A quién le importa si babeamos o no? al fin y al cabo todo es parte de la magia.

ACADEMIA STELLAR

Por: Nash Gaarder

Nos encontramos en casa de Ignacio Loranca, padre intelectual de "Academia Stellar" (Nuestro próximo proyecto para la revista Sedai TM) y otros comics.

Juan Carlos Hernández, El dibujante de la serie, ya llegó y está listo para la entrevista.

A ver, ¿Cómo surgió la idea de Academia Stellar?

Ignacio: Mira, este comic tiene más de cinco años que se me ocurrió, estaba terminando mi preparatoria y tenía muchas ganas de escribir algo de ciencia-ficción. Reconozco que "Viaje a las Estrellas" ha sido una gran influencia, lo mismo que "Star Wars" y un poco del cómic de Gen13 que considero muy divertido.

Básicamente, ¿De qué trata Academia Stellar?

Ignacio: Ocurre en unos quinientos años en el futuro, es sobre un grupo de ocho estudiantes, tanto humanos como extraterrestres, estudian la carrera de Astroexploradores y vivirán muchas aventuras, todas ellas de un corte más bien procientífico, pero también tratará sobre las relaciones de los personajes.

O sea, es de ciencia-ficción "dura".

Ignacio: Más o menos, tenemos documentación y asesoría científica aunque las historias serán más ligeras que una novela de "Hard–fiction". Trataremos de que sean comprensibles para cualquier tipo de lector, además queremos que la aventura y la capacidad de asombro humano sean lo primordial en este proyecto.

Muchos lectores de esta revista no los conocen a ustedes, ¿Cuánto tiempo llevan en el medio?

Juan Carlos: Ya tengo algo de tiempo dibujando pero no he publicado; aunque dibujé un par de números para "Sexis" en esta misma editorial, pero se puede decir que Academia Stellar es mi debut como profesional.

Ignacio: Yo ya tengo cinco años publicando, primero en la editorial Repeticiones gráficas, después hice algo para CHistv en Ejea y ya tengo dos años en Editoposter, escribiendo para Chicas y Sexis. También hice un argumento para "Dick y Sam" en Gallardo # 3, pero Academia es mi primer proyecto personal que ve la luz, por eso estoy muy emocionado, la verdad es muy difícil lograr esto en México.

Juan Carlos, tu dibujo me parece muy dinámico y fresco para lo que se hace en México, ¿De dónde te has nutrido?

Juan Carlos: Siempre he dibujado desde niño, aunque quien me dio verdaderas herramientas fue Oscar Gonzáles Guerrero, quien es un gran maestro, además de muy realista y exigente. Me gustan mucho los comics de Norman Breygfole (Batman) y Joe Quesada, aunque en este trabajo tengo más la influencia de Bruce Timm.

¿Y tu Ignacio, cuál es tu escuela y tus influencias?

Ignacio: ¿Escuela?, ninguna, para escribir comics en México tienes que aprender por tu cuenta, leer mucho y escribir todo el tiempo.

En cuanto a las in-

ACADEMIA STELLAR © Vanguardia Editores



fluencias pues desde autores clásicos de teatro he desarrollado un poco mis guiones, también me ha influenciado autores modernos como Stephen King, Ray Bradbury o Carlos Fuentes. En autores de comic mi máximo es Neil Gaiman (incluso adapté hace un año "Death, the high cost of living" para teatro y nos fue bastante bien), Alan Moore, Chris Claremont, un poco Stan Lee y Sergio Aragonés.

En México es raro ver proyectos de grupo (también están Alberto Hinojosa haciendo la letra y Antonio Dávalos Quevedo el color de las portadas y grises de interiores), generalmente vemos mas historieta de autor.

Ignacio: Sí, es muy curioso, aquí pasa lo contrario que en el extranjero; pero si hay otros comics de grupos; sin embargo, muchas historias de Editoposter se trabajan en equipo. Cuando sólo te dedicas a escribir es difícil encontrar algún dibujante que se adapte a tus ideas y uno por su parte debe respetar también el punto de vista artístico del dibujante, el problema es que muchos buenos dibujantes quieren escribir y creen que es muy sencillo, pero es toda una disciplina y un arte en sí mismo.

Juan, ¿Qué es lo que te llamó la atención del proyecto de Ignacio

Juan Carlos: Muchas cosas, sobre todo el hecho de contar las aventuras de un grupo de estudiantes de una universidad de este tipo. La diversidad tanto biológica como ideológica de los personajes. No se trata de las clásicas historias de ciencia ficción en la que los buenos derrotan a los malos con naves espaciales, se trata de historias más intimistas, la relación de los personajes, el trabajo en equipo, la amistad, etc.

Como artista, ¿què es lo que aportaste al proyecto?

Juan Carlos: Básicamente todo el diseño visual, mi argumentista era medio güey... se quedó algo corto al decirme que quería, me dio mucha libertad. Crear el universo como será dentro 500 años, concebir extraterrestres reales, viables, era todo un reto...

¿Reales?

Los extraterrestres que pensó Ignacio tienen un fundamento teórico que se va a explicar más adelante conforme avancen las historias, tienen una base de probabilidad científica. Próximamente aparecerán más diseños fascinantes y extraños.

Ignacio: Bueno, aquí quisiera aclarar que yo ya tenía una visión muy personal y clara de ese futuro, pero como dijo Juan Carlos, traté de darle mucha libertad ya que como artista no le puedo cortar las alas, además de que este muchacho entiende e interpreta muy bien mis ideas, por eso decidí hacer este proyecto con él, nos acoplamos bastante.

¿Y como ha sido la relación de trabajo entre ustedes?

Juan Carlos: ¿Qué te puedo decir?, Ignacio es un tipazo, más que una relación de trabajo es una amistad, condimentamos nuestros proyectos de una manera que creo es audaz, madura y diría que hasta excelsa; digo, el tipo es filósofo y yo comunicólogo ¡Imagínate la fusión de ideas que se puede tener!

Bueno, ya casi terminamos, ¿Porqué le recomendarían a los lectores leer Academia Stellar?

Ignacio: Creo que es una buena opción entre lo que se publica actualmente. Si leen esta historieta encontrarán historias que además de divertidas, emocionantes e interesantes, también los harán pensar, creo que ese es un agregado que no muchas historietas ofrecen en la actualidad. Y además, cayendo en el eterno cliché: porque es necesario apoyar al comic mexicano y creo que estamos ofreciendo una calidad competitiva.

Juan Carlos: Este es un proyecto muy rico, les puede servir no solo como entretenimiento sino para aprender muchas cosas acerca del universo que es fantástico, así como el poder identificarse con los personajes, son casi personas reales que sienten, sufren, lloran, porque a fin de cuentas son jóvenes al igual que muchos de nosotros (aunque parezcan extraños algunos).

Es un proyecto en el cual se rescata la esencia misma de la ciencia y sobre todo, el espíritu humano.

Ignacio: Ni yo pude haberlo dicho mejor.

Bueno, pues no se pierdan las aventuras de Academia Stellar que aparecerá en el número 10 de nuestra revista: SEDAI, y déjenme decirles que vale la pena, ¡Hasta la próxima!

ACADEMIA STELLAR

LORANCA, HERNANDEZ, DAVALOS

saga 2 de 2

secuestradores

ANGEL 2001

DAVALOS

A LA VENTA EN SEDAI



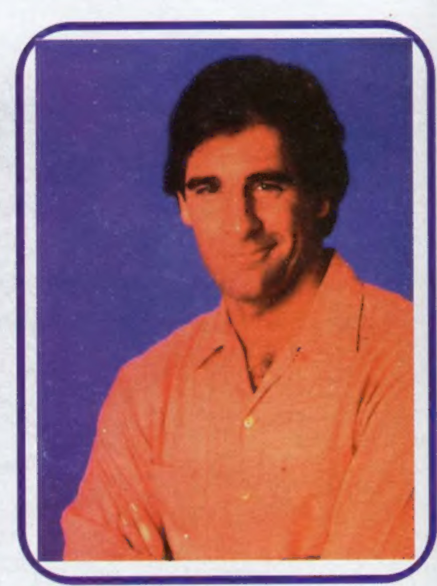
Por MARTIN ARCEO

HULK © Marvel Comics

Nuestro amigo Eduardo Garza, actor que entre otros papeles ha interpretado a Krillin en Dragon Ball y a Stan en South Park, recientemente hizo la parte de Gradoca en un programa piloto de Gundam Wing, serie que actualmente transmite Cartoon Network en Estados Unidos. Parece probable que también se emita en México... Por cierto, Eduardo participará en la obra musical Nuestra Casa es la Calle, original de Jorge Castillo, que se estrenará a más tardar a mediados de agosto próximo, con apoyo de la Unicef.

En 2003 estará en cines la película de Hulk, el Hombre Increíble... ¡Escrita y dirigida por Ang Lee, autor de El Tigre y El Dragón!
Al menos eso aseguró un comunicado de Marvel Comics, al que tuvo acceso Conexión Manga. El documento también anuncia que en 2002 se estrenarán las cintas X-Men 2 así como Blade 2, misma que dirigirá el mexicano Guillermo del Toro, y un año después Iron Fist, estelarizada por Ray Park, que fue Darth Maul en La Guerra de las Galaxias Episodio 1, y El Sapo en X-Men.
Aunque el escrito indicaba que en 2004 veremos también la película de Ghost Rider, el Motociclista Fantasma, otras fuentes aseguran que no se estrenará después de Semana Santa de 2003.

En septiembre se estrenará en Estados Unidos una nueva serie de caricaturas, basada en la popular cinta La Momia, en el canal de Warner. Se espera que la serie esté en México por ahí de febrero de 2002... ¡Lo mismo que Smallville (Villachica), con "historias de Supermán cuando era niño", o más bien adolescente! Se dice que este programa será una mezcla de Los Expedientes Secretos X con Amigos y Amantes (Dawson Creek).
De igual forma, en septiembre estará en las pantallas chicas estadounidenses Enterprise, la nueva serie de Viaje a las Estrellas, que protagonizará Scott Bakula, bien recordado por su papel de Sam Beckett en Viajeros en el Tiempo.



SCOTT BAKULA

El próximo largometraje de dibujos animados de los Estudios Disney será Peter Pan 2: Retorno a Nuncajamás, donde el Capitán Garfio raptará una sobrina de Wendy llamada Jane (nuestra fuente no especificó si es hija de Miguel o de Juan), y la llevará a la isla que se halla por "la segunda estrella a la derecha, y directo al amanecer". Aunque es un hecho que llegará a México para Semana Santa de 2002, aún no se determina si Peter Pan 2 irá directo a video, o estará en cines.
Para junio de 2002, veremos Lilo & Stitch, aún sin título en español, en la cual una niña hawaiana se hará amiga de un extraterrestre muy poderoso (¿no suena demasiado como El Gigante de Hierro?). Para esta cinta, Disney consiguió derechos para siete canciones de Elvis Presley, entre ellas Hotel de los Corazones Rotos y Perro Callejero.
En noviembre de 2002 se estrenará El Planeta del Tesoro, una versión libre de (¡obviamente!) La Isla del Tesoro, la novela clásica de aventuras creación de Robert Louis Stevenson.


DIGIMON 2 © Toei Animation



Fox KIDS Latinoamérica anunció el estreno de la nueva temporada de "Digimon", para el próximo 1 de julio a las 10:00 a.m. y todos los días a las 5:30 p.m. Nuevos héroes, nuevos peligros y sobre todo, nuevos monstruos digitales, acompañando a los protagonistas: Kari, T.K., Davis, Yolei y Cody.


PLANETA LOMB
AÑO: 2518.
(CRONOLOGIA TERRESTRE).
!


FLOP
TA-TAAN!
MM, BUENO, BUENO... PROBANDO, UNO, DOS, TRES...
NO, GRACIAS. SOY ALÉRGICO A LOS CRUSTÁCEOS.


¿SEÑORITA VALLE?
SI, CARMEN VALLE.
PASE, POR FAVOR. LA LLEVARE A SU ASIENTO.
GRACIAS.
¿GUSTA ALGO DE TOMAR?
NO, ASÍ ESTÁ BIEN.
!
...A DONDE IRAS...
QUÉ GRACIOSO...
¡HOLA!
¡AAYY!
PLAM
DISCULPA, ¿TE ASUSTÉ?
EHH...UN POQUITO.


ES QUE TODAVÍA NO ESTOY MUY ACOSTUMBRADO A MI NUEVO CUERPO.
¿CUERPO?
SI...
SOY UN ANELIDIO.
OYE, QUÉ BUEN MODELO EL DE TU BIOHÍCULO, PENSÉ QUE ERAS HUMANO.
SI, ES QUE LA TECNOLOGÍA HA AVANZADO MUCHO. YO SOY RISING... SUN RISING.
Y YO CARMEN, CARMEN VALLE, ¿TAMBIEN VAS A LA ACADEMIA?
¿Y QUIEN NO EN ESTA NAVE?
VOY PARA LA CARRERA DE ASTROEXPLORADOR.
¡OYE, QUÉ CHIDO! YO TAMBIÉN. PROBABLEMENTE SEAMOS COMPAÑEROS.


SEÑORES PASAJEROS, FAVOR DE ABROCHARSE SUS CINTURONES, NOS DISPONEMOS A DESPEGAR.
VIENTOS, YA NOS VAMOS.
CRAK
NUESTRO DESTINO: PLANETA KOSMOS 1
FUOOOOOSH
¡FANTÁSTICO! ¡PARA ALLÁ VAMOS!
VAJUU


MINUTOS DESPUÉS...
JA JA JA
...Y ENTONCES LE DIJO: ES DIGNO DE UNA LOMBRIZ.
BLAM
EHMEH
¡A CALLAR TODO EL MUNDO!
¡SOMOS DEL FRENTE DE LIBERACIÓN "ANEA"! ¡COMO MUESTRA DE NUESTRO DISGUSTO ANTE LA "ALIANZA STELLAR" NOS LLEVAREMOS ESTA NAVE!
¡ESTO ES UN SECUESTRO! ¡NADIE SE LEVANTE!
ESPERA, ¿NO PENSARAS HACER ALGO?
AGUARDA.
HEY, AMIGO. ESTAS SITUACIONES ME PONEN NERVIOSO Y NECESITO IR AL BAÑO.


¿QUE PARTE DE "A CALLAR" NO ENTENDISTE!?
KLAK
M-MIRA. SOY SIMPATIZANTE DE SU MOVIMIENTO Y...
A LOS DIRIGENTES NO LES GUSTARÁ QUE SE ME REVIENTEN LOS PULMONES POR EXCESO DE LÍQUIDO.
¿ERES MIEMBRO DEL FRENTE?
SI, DE HECHO VOY EN MISIÓN A LA ACADEMIA PARA BOICOTEARLA Y...
¡GUAAAKK! ¡UN ANELIDIO!
PAK
¡HEY, QUIETO! ¡QUE ES MI AMIGO!
BLAM
¡UNNNGH!
¡AARRGH!


BRAVO, SUN. ESO FUÉ MUY VALIENTE DE TU PARTE.
O MUY ESTÚPIDO TAL VEZ, PERO NO TENÍA OTRA OPCIÓN.
¿CREES QUE LA ESCUELA VAYA A SER TAN EMOCIONANTE?
¡BAH! NO LO CREO. NOS PONDRÁN A ESTUDIAR COMO ENAJENADOS. LO MÁS EMOCIONANTE SERÁ COPIAR EN LOS EXÁMENES.
POR CIERTO, SUN...
¿SI?
ES LA VEJIGA LA QUE SE REVIENTA, NO LOS PULMONES.
¡AH!
EL PRINCIPIO...
¡PROXIMAMENTE EN SEDAI TM ACADEMIA STELLAR CON INCREIBLES AVENTURAS!

SUPLEMENTO

Este suplemento saldrá en los números pares de Conexión Manga y en él incluiremos regularemente pin-ups de películas, personajes de anime y manga y otras sorpresas más.

LARA CROFT TOMB RAIDER

Director
Simon West
Libreto
Patrick Massette y John Zinman
Adaptación por
Simon West.
Historia por
Sarah B. Cooper y Mike Webb y Michael Colleary
Producida por
Lawrence Gordon Lloyd y Levin Colin Wilson
Productor Ejecutivo
Jeremy Heath-Smith
Basada en la serie de juegos
Eidos Interactive
Musica por Graeme Revell.

Reparto
Angelina Jolie—Lara Croft
Ain Glen—Manfred Powell
Daniel Craig—Alex West.
Jon Voight—Lord Croft

Pin -Up 1

ATLANTIS EL IMPERIO PERDIDO.

Director
Kirk wise y Gary Trousdale
Productor
Don Hahn
Compositor
James Newton Howard
Tema de la Película
"Donde va tu Sueño"
Interprete
Chayanne

Reparto
Pepe Tono Macias—Milo
Nailea Norvind—Kida
Jesse Conde—Preston B. Whitmore
Jorgeo Lapuente—rey Nedakh
Pedro Armendáriz Jr—Rourke
Cecilia Toussant—Helga
Esteban Siler—Cookie
Passquale Anselmo—Vinny

Pin -Up 2

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Director
Tim Burton
Guionistas:
William Broyles Jr.
Lawrence Konner
Mark D Rosenthal
Productor:
Richard Zanuck
Productor Ejecutivo:
Ralph Winter
Philippe Rousselot
Diseñador de Produccion:
Rick Heinrichs
Editor:
Chris Lebenzon
Diseñador de Vestuario:
Collen Atwood
Música:
Danny Elfman

Reparto
Mark Wahlber—Leo Davidson
Tim Roth—Thade
Helena Bonham Carter—Ari
Michael Clarke Duncan—Attar
Kris Kristofferson—Karubi
Estella Warren—Daena
Paul Giamatti—Limbo
Cary-Hiroyuki Tagawa—Krull
David Warner—Sandar
Lisa Marie—Nova
Erick Avari—Tival
Evan Dexter Parke—Gunnar
Luke Eberl—Birn

Pin -Up 3

FINAL FANTASY: EL ESPIRITU EN NOSOTROS.

Director
Hironobu Sakaguchi
Co-director
Motonori Sakakibara
Productores
Jun Aida
Chris Lee
Guionistas
Al Reinert
Jeff Vintar
Director de Animación
Andy Jones
Director Conceptual
Tani Kunitake
Compositor
Elliot Goldenthal

Reparto
Alec Baldwin—Gray Edwards
Steve Buscemi—Neil Fleming
Peri Gilpin—Jane Proudfoot
Min Na—Aki Ross
Ving Rhames—Ryan Whittaker
Donald Sutherland—Doctor Sid
James Woods—General Hein

Pin -Up 4


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
© PARAMOUNT PICTURES





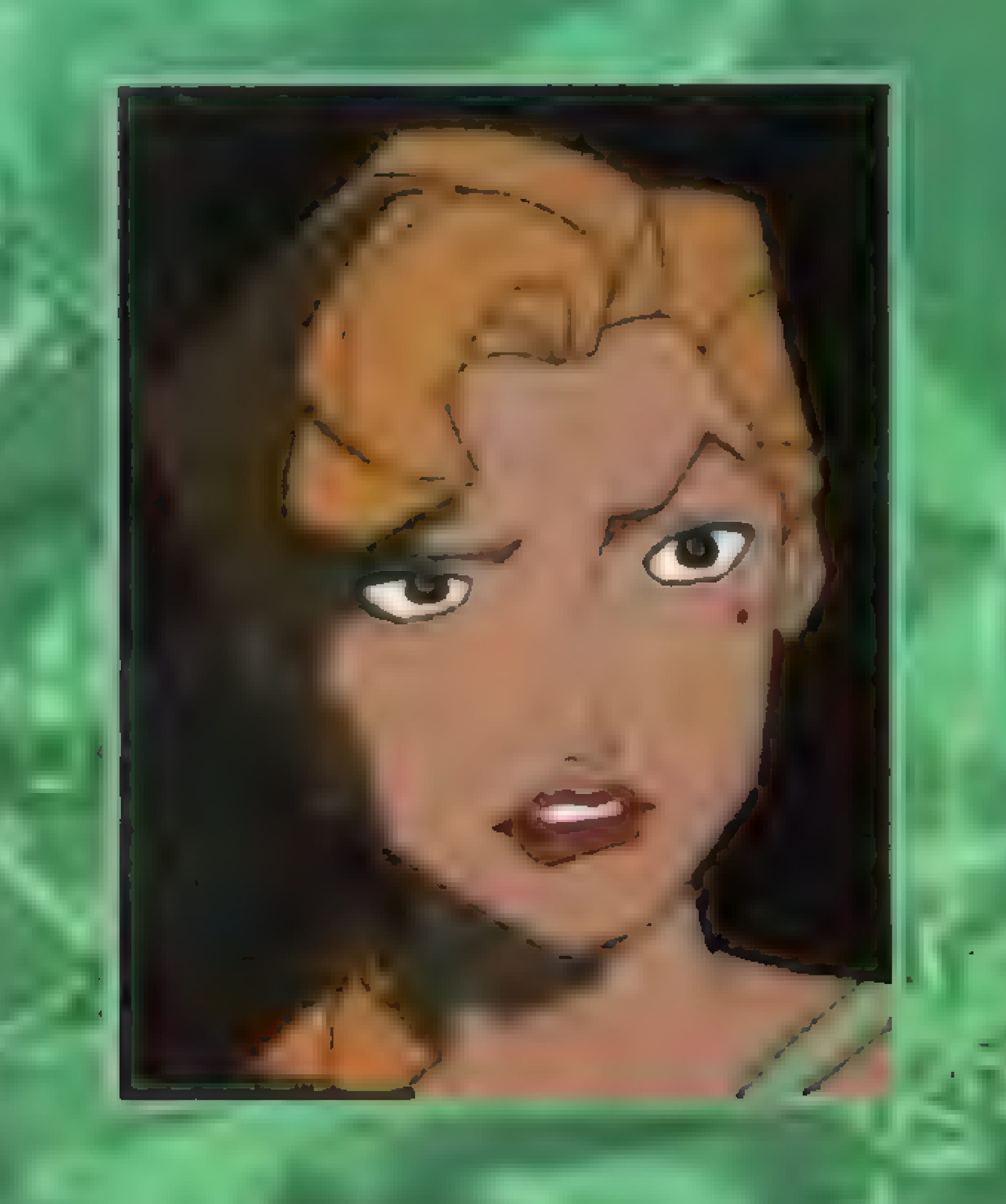
"En apenas un día y una noche de infortunio, Atlantis desapareció en las profundidades del mar."

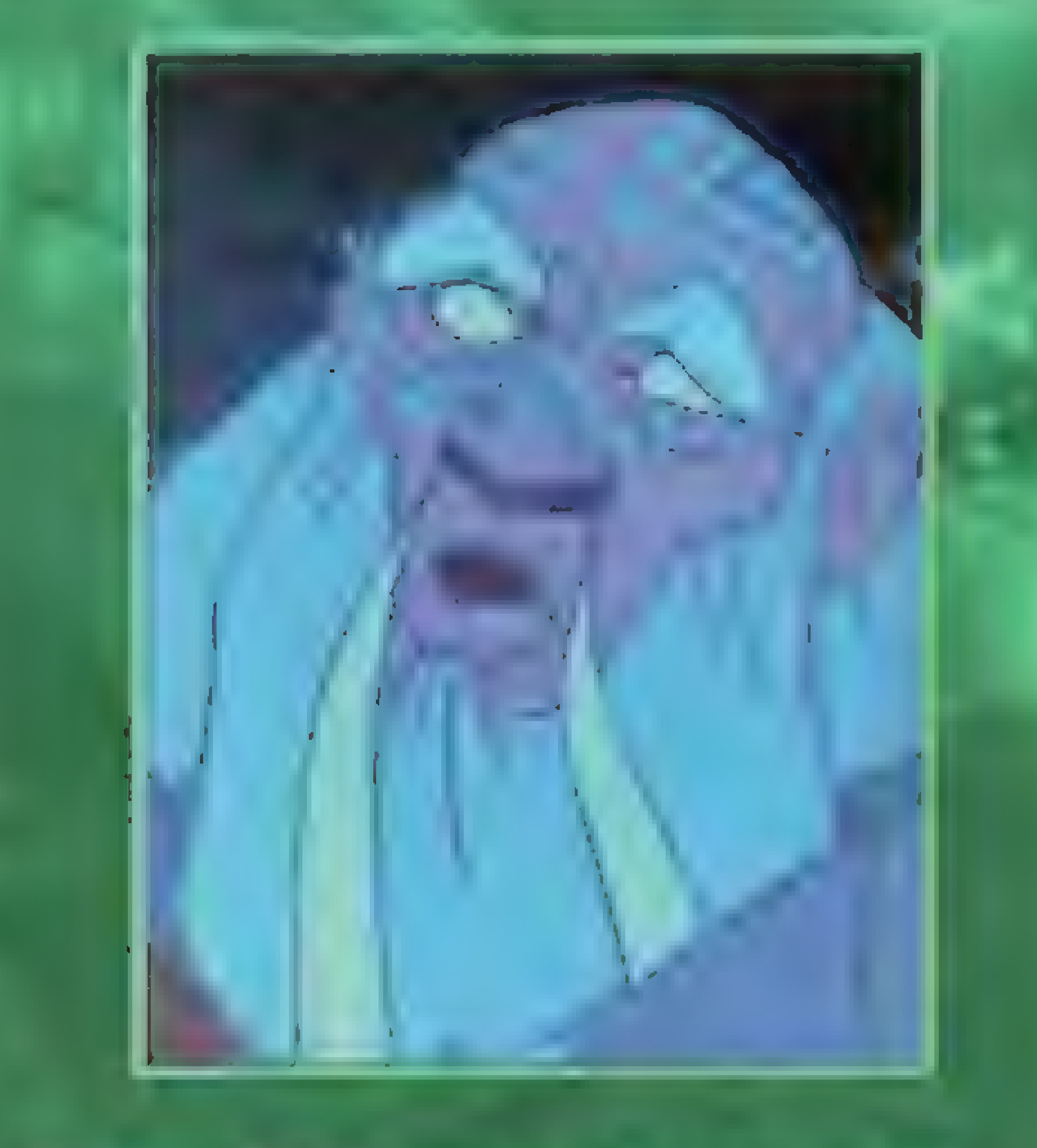
Walt Disney Pictures presenta

ATLANTIS
EL IMPERIO PERDIDO

2001

www.disneylatino.com





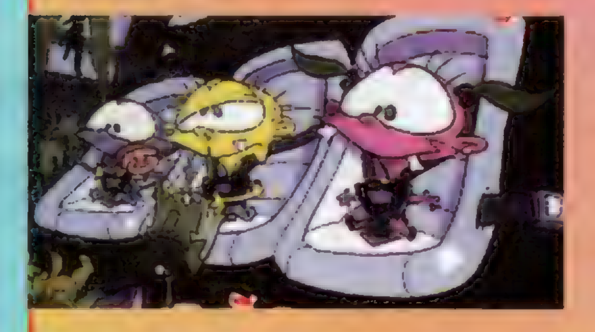


Entrevista a...



Por HECTOR CISNEROS

Fox Kids, el servicio de programación para niños con transmisión en español y portugués las 24 horas del día, es una de las principales cadenas de entretenimiento juvenil del mundo. Lanzado en noviembre de 1996, llega a 19 países latinoamericanos en donde son vistos por más de 10 millones



de hogares. Transmite series exclusivas de Fox Kids Network de los Estados Unidos, como "Digimon", "Power Rangers", "El Hombre Araña", "X-Men" y la antología de misterio "Escalofríos". Con recursos inigualables, forma parte de Fox Family Worldwide, Inc. Que ofrece la mejor programación para niños y adolescentes, incluyendo series de acción, comedia, suspenso, comedia, y animaciones de vanguardia.

A continuación, presentamos una entrevista con el Licenciado Emiliano Calemzuk, Vicepresidente y Gerente General para Fox Kids Latinoamérica:

CM: ¿Cómo surgió Fox Kids?

EC: Surgió como una sociedad entre News Corporation (la propietaria de Sky y de 20th Century Fox) y Saban Entertaiment (los creadores de los Power Rangers). Inicio con programación en español en noviembre de 1996 y al año siguiente, empezamos a transmitir en portugués. Nuestra sede esta en Los Ángeles, California, Estados Unidos; pero tenemos oficinas y sucursales en la Ciudad de México, Sao Paolo (Brasil) y Buenos Aires (Argentina). A través del tiempo hemos ido evolucionando. Primero animaciones para niños y series de acción, luego programas de misterio para adolescentes, y por último series vanguardistas como "Angela Anaconda" y "Action Man", y un paquete gráfico que muestra nuestros cambios constantes y rápidos.

CM: ¿Qué opina de los superhéroes y de la animación japonesa (anime)?

EC: Bueno, los superhéroes como El Hombre Araña y Los X-Men nos funcionan bastante bien. En cuanto a la animación japonesa, tiene muchos seguidores. Por eso diseñamos la barra de "Invasión Anime" que incluye "Digimon", "Super Cerdita", "Monster Ranchers", "Flint el detective del tiempo", entre otras.

CM: ¿Cuáles son los planes futuros de Fox Kids?

EC: Desarrollar una marca que refleje el estilo de vida del niño moderno. Hoy en día, los chicos son hiper-activos. Y nosotros tratamos de ofrecerles muchos proyectos que les despierte su imaginación y ganas de luchar por mostrar sus habilidades. Ahí están por ejemplo la Copa FOX, el principal torneo de fútbol infantil de Latinoamérica, y eventos



musicales con los artistas de m
Damos mucha prioridad a los
video-clips, el internet, los video
gos, los deportes, etc. Todo lo
que le gusta a nuestro público.

CM: ¿Qué tanto público tiene
Kids en Latinoamérica y cómo
miden su rating (nivel de audie

EC: Llegamos a 19 países de
Latinoamérica. Somos uno de
Warner y Sony. En cuanto al r
audiencia en nuestros cuatro
Argentina, Brasil y Chile.

CM: ¿Qué rumbo tomará Fox
resto del año?

EC: Muchas novedades. Siendo
principal el bloque
"Insomnio". Se estre
nara el 11 de
junio a las 11
de la noche
iluminará
pantalla
T.V. c
clás
defi
époc
Fant
Homb
"Roboc
Hierro", "X
la serie de "
Adam West, y e
como "Angela A
Cucarachas" y l
"Toonsylvania". Qu
que aún hay en los adultos.

Kong

También preparamos un mar
de "Digimon" con los 54 capítul
de la primera temporada, para
luego ofrecerle al público los
nuevos episodios con más aven-
turas y otros personajes.
También programaremos pelícu-
las como "Paulie" u "The Kid".

Para más información sobre la
gramación o sobre esa caden
sultar la página en internet:
www.foxkidstv.com

Comentarios: hvcisneros@terra
Fuentes Fox Interamericana S.A
Tél: 52 01 42 77/80

moda.

eque-

e Fox

iencia)?

os canales líderes, aún por encima de
ting, la Agencia Ivope mide el nivel de
principales mercados: México,

Kids para el



c la

icos que
nieron una
ca. Con famosas animaciones como "4
tásticos", "El Increíble Hulk", "El
bre Araña", "El Pájaro Loco",
op", "La Mujer Araña", "El Hombre de
X-Men" y "Thor". Incluiremos también
"Batman" de los años sesentas con
en la madrugada, series irreverentes
Anaconda", "Mega Bebes", "Oggy y Las
la producción de Steven Spielberg
ueremos despertar el corazón de niño

ratón
los



pro-
con-

a.com
A.

DIGIMON 2.0

Han pasado cuatro años desde que transcurrió la última aventura de un grupo de niños Digidestinados a combatir el mal, tanto en la Tierra, como en el Mundo Digital. Mientras cinco de los héroes originales van a la secundaria (Tai, Sora, Matt, Mimi e Izzy) y uno a la preparatoria (Joe); Kari, T.K. y un intrépido compañero del equipo de fútbol de Tai, Davis, son los jefes de un nuevo equipo de niños cuya misión es detener al Emperador Digimon: un joven genio que desea utilizar a los Monstruos Digitales para sus planes de conquistar el planeta.

El Mundo Digital es un lugar desconocido para los adultos, donde los Digidestinados tienen increíbles aventuras después de ir a la escuela; por las noches regresan a sus hogares. Para poder llegar a este colorido mundo, los niños deben escabullirse de sus maestros, padres y compañeros de clases.

Cada Digimon tiene su propia personalidad que corresponde o contrasta con el carácter de los chicos. Con la ayuda de una nueva técnica de evolución digital, cada Digimon puede digivolucionar en diferentes niveles superiores de poder. Para ello, los niños buscarán en el Mundo Digital unas armaduras en forma de huevo, con las cuales, los Digimon pueden convertirse en súper-seres como: Nefertimon (alias Angewomon/Gatomon) y Pegasusmon (alias Angemon/Patamon).

¿Podrán los nuevos héroes detener al Emperador Digimon y su grupo de Digimon Oscuros?. ¿Serán los anteriores Digidestinados unos buenos maestros para sus sucesores?. ¿Kari será novia de T.K. o de Davis?. No se pierdan los capítulos de Digimon 2 por Fox KIDS, y próximamente por canal 5

LOS NUEVOS HÉROES

DAISUKE "DAVIS" MOTOMIYA. Davis ama los deportes más que estudiar, sus materias favoritas son Recreo y Educación Física. Es muy directo, apasionado y con frecuencia pierde el control. A pesar de su carácter impulsivo, es un buen chico. Como compañero de grupo de Kari y T.K., Davis esta enamorado de la niña y siente celos de T.K. También esta en el equipo de fútbol de Tai, a quien admira mucho. Incluso Tai le regaló sus lentes.

KYO "YOLEI" INOUE. Es la mayor de los nuevos Digidestinados, pero también la más pequeña de cuatro hermanos. Por eso, es egoísta, testaruda, dulce y honesta. Es un genio de la mecánica y la electrónica. Su ídolo es Izzy, incluso es la presidenta del club de computadoras de su escuela. Su familia es dueña de un mini-supermercado.

IORI "CODY" HIDA. Aunque es el más joven de los héroes, también es el más serio y disciplinado. Debido a su carácter reflexivo y prudente, sus compañeros tienen algunas fricciones con él. Le gusta tomarse su tiempo para analizar las situaciones antes de sugerir una solución, lo cual lo hace un miembro muy valioso para el equipo. Su pasatiempo favorito es practicar el kendo (esgrima japonesa).

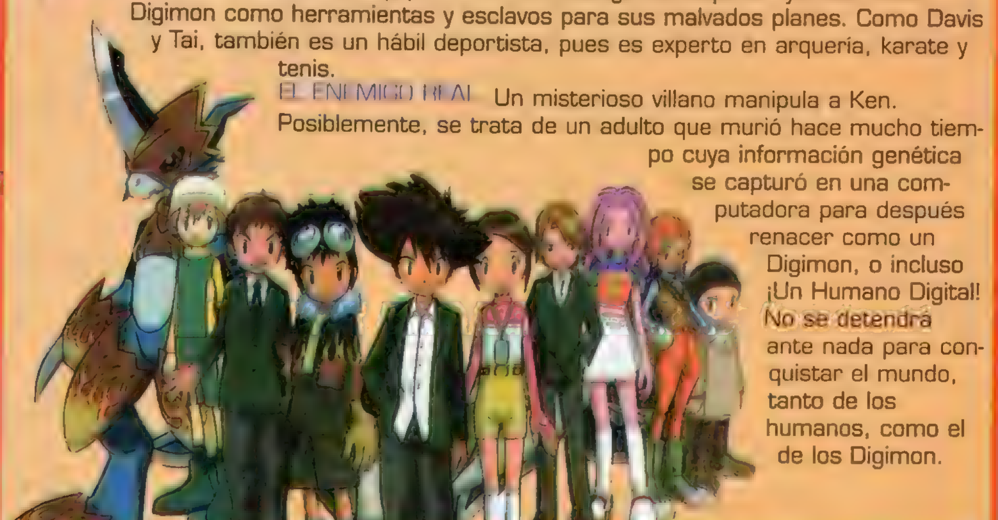
TEKERU "T.K." TAKAISHI. El hermano de Matt se ha convertido en un joven y atlético galán. Incluso es la estrella del equipo de básquetbol de su escuela. Es amable y curioso.

HIKARI "KARI" KAMIYA. La hermana de Tai ahora es una linda e intrépida jovencita. Tiene Don de mando y una astucia para engañar al enemigo y tenderle trampas. Lleva a todos lados una cámara digital. Es el personaje que más ha evolucionado a lo largo de las aventuras de Digimon.

LOS NUEVOS VILLANOS

KEN ICHIJOUJI "EL EMPERADOR DIGIMON" Un estudiante de primero de secundaria, cuyo máximo deseo es gobernar el mundo de los Digimon. Se considera el único Digidestinado y odia trabajar en equipo. Tiene una inteligencia superior y trata a los Digimon como herramientas y esclavos para sus malvados planes. Como Davis y Tai, también es un hábil deportista, pues es experto en arquería, karate y tenis.

EL ENEMIGO REAL. Un misterioso villano manipula a Ken. Posiblemente, se trata de un adulto que murió hace mucho tiempo cuya información genética se capturó en una computadora para después renacer como un Digimon, o incluso ¡Un Humano Digital! No se detendrá ante nada para conquistar el mundo, tanto de los humanos, como el de los Digimon.




EL PLANETA DE LOS SIMIOS
© 20TH CENTURY FOX


FINAL FANTASY
THE SPIRITS WITHIN
© COLUMBIA PICTURES


DIGIMON
2.0
© FOX KIDS/TOEI ANIMATION

Dungeons & Dragons

Por: Carlos A. Mina
(camille_bedan@yahoo.com)

IMAGENES © WIZARD OF THE COAST MR

¿Aún el Rey?

Dentro de poco se cumplirá un año de la salida al mercado de la reedición del popular juego Dungeons & Dragons (D&D), sin embargo, el nivel de aceptación que ha obtenido no se encuentra dentro de los parámetros esperados, ¿acaso las glorias del primer juego de rol son ya cosa del pasado?

Es un hecho que D&D se ha encontrado con una competencia bastante reñida en los últimos años, siendo los juegos de la casa editorial White Wolf (Vampiro, Werewolf, Mago, etc.) los que representan la mayor amenaza a la corona que durante todos estos años ha ostentado la creación de Gary Gygax y Dave Arneson.

Y es que D&D tiene razones para preocuparse: durante años, el hasta entonces producto estrella de TSR (La editora original del juego) se había caracterizado por ser uno de los juegos de rol más complicados del mercado; con reglas para múltiples situaciones e infinidad de suplementos que expandían, cambiaban ó definitivamente eliminaban dichas reglas; hacían de este un producto más caro y menos llamativo, así que los aficionados empezaron a interesarse por sistemas de juego más sencillos, y por supuesto, más baratos como los de la ya antes citada White Wolf; dadas estas circunstancias era urgente revitalizar el juego para recuperar lo perdido, esta misión cayó en manos de Monte Cook, Jonathan Tweet y Skip Williams.

Sin embargo, los seguidores del juego no han visto con buenos ojos la nueva presentación del juego, principalmente por que este juego presenta...

CAMBIOS...

Lo primero que podemos apreciar desde el momento de ver la portada de los libros, es que la palabra "Advanced" ha desaparecido del título, volviendo a ser simplemente "Dungeons & Dragons", en segundo lugar, el logo de TSR deja su espacio para ser ocupado por el de WIZARDS OF THE COAST, que desde hace algún tiempo es dueña del juego y los productos de la editora original.

Abriendo cualquiera de los tomos nos damos cuenta que nunca antes un libro de D&D tuvo tan buena presentación, con un diseño impecable y unas imágenes de calidad superior a los de la versión anterior; atrás han quedado las hermosas (pero anacrónicas) imágenes de Clyde Caldwell y Jeff Easley, siendo reemplazadas por los nada despreciables trabajos de artistas como John Foster, Sam Wood y Scott Fischer entre otros. Sin embargo (y es que siempre debe haber un pero), si las imágenes nuevas son más espectaculares que las anteriores, carecen de un "algo", que podría ser esa noción de un ambiente medieval más "creíble", cosa en la que Caldwell y Easley eran maestros y de lo cual carece la nueva versión.

Un claro ejemplo de lo anterior está en los dragones (cuyas versiones en la segunda edición quedaron muy arraigadas en la mente de los jugadores), la presentación de estas magníficas bestias en la tercera edición, aunque innovadora, se aleja de los cánones ya establecidos y es difícil que tengan el mismo impacto en los jugadores (en mi humilde opinión, algunos parecen primos de la versión americana de Godzilla).

...CAMBIOS,...

Dejando atrás la primera impresión, al revisar esta nueva versión, encontramos en su contenido adiciones de las primeras ediciones con respecto a los libros básicos de la segunda edición: a los humanos, elfos, medio elfos, enanos, halflings y gnomos se les une el medio orco como raza jugable. Para pertenecer a estas razas, las puntuaciones ya no importan, y ahora todas las razas tienen acceso a todas las clases, originando combinaciones que eran imposibles en la versión anterior, como halfling paladín, medio orco ranger y... ¡enanos magos!

EN EL PROXIMO NUMERO CONTINUAREMOS CON ESTE TEMA.

Los GALANES del ANIME

Por LOBO



Que lindo soy... Que bonito soy... Como me quiero... Sin mí me muero... Jamás me podré olvidar.

Después de analizar a las Lolitas, es hora de examinar a sus contrapartes, sin las cuales, muchas de ellas no podrían vivir. Exactamente, nos referimos a los galanes (a falta de un termino mejor) del ánime y manga. A continuación veremos como son vistos los hombres a través del comic internacional para después centrarnos en Japón, además de estudiar los diferentes tipos de Galanes que existen en el ánime y el manga.

¿FEO, FUERTE y FORMAL?

A mediados del siglo pasado, el ser "Feo, Fuerte y Formal" era el estereotipo de lo que debía ser el hombre "ideal" para las mujeres; claro está, estas reglas no siempre se aplicaban a los héroes de cómics, los cuales SIEMPRE eran fuertes, ALGUNAS veces eran formales y NUNCA eran feos (¿Por qué creen que les decimos Galanes?).

Sin embargo, si había otras reglas que debían seguir los héroes, por ejemplo: Siempre tenían que ser inteligentes y líderes naturales, nunca debían llorar, tampoco golpear a una mujer (aunque a veces les daban "nalgadas" cuando estas se portaban mal), siempre luchaban por causas justas como la libertad, la justicia y (si eran héroes Made in USA) el "American way of life". Por supuesto había sus excepciones, como Conan El Bárbaro, el cual, si llegaba a ayudar a alguien en sus aventuras era por mero accidente, ya que casi siempre buscaba su beneficio personal, o Batman que en sus primeras aventuras era un personaje bastante oscuro para después convertirse en otro "Boy scout" al servicio del gobierno de los Estados Unidos.

Este estereotipo de "Adonis" también fue muy socorrido tanto en Latinoamérica como en Europa. En México, por ejemplo, tenemos a Chanoc, el héroe costeño que no solo era un Galán que luchaba para proteger al débil, si no que además no fumaba y solo bebía leche. Otros héroes como Águila Solitaria, El Pantera y Tawa también seguían el prototipo de tipo valiente, decidido y defensor del desvalido.

LOS HOMBRES DE ACERO TAMBIEN SE OXIDAN.

Sin embargo, con el paso del tiempo, esta forma de ver a los héroes de las historietas ha ido variando y ahora se nos presentan personajes más equilibrados que tal vez siguen siendo guapos, pero tienen además defectos que los hacen más "humanos".

Héroes como el Hombre Araña comenzarían a mostrar su "lado humano" e incluso muchas de las aventuras del "spidey" tenían como base los problemas de Peter Parker y no las aventuras del "arácnido". Pronto otros superhéroes desarrollarían vidas más realistas, demostrando que no eran los seres perfectos que las editoriales nos querían hacer creer en un principio; pero, en opinión de muchos, lo que realmente causaría una revolución en la forma de ver a los héroes fue la revitalización que hizo Frank Miller de Batman en su novela grafica "El retorno del Caballero Oscuro" en donde se mostraba una visión por demás deprimente del Hombre Murciélago. Otros héroes seguirían esta tendencia, incluso Superman tendría uno que otro "esqueleto en el closet" al haber ejecutado a los criminales de la Zona Fantasma cuando

era impensable que el Hombre de Acero pudiera matar hasta una mosca.

GALANES JAPONESES.
Si bien es cierto que a los Japoneses se les considera machistas; irónicamente son ellos los que mejor han usado el estereotipó de Galán "no perfecto" y que tiene por igual virtudes y defectos. Hasta los años setenta (sobre todo en mangas Shonen) el protagonista seguía siendo del tipo heroico que siempre rescataba a la chica y vencía al villano. Galanes como el Capitán Harlock o Koji Kabuto (Mazinger Z) luchaban siempre contra terribles villanos para defender al débil y al inocente, a pesar de que sus métodos de pelea eran a veces más violentos que los de los mismos malvados, todo se les permitia pues eran los "chicos buenos" de la historia.
Gracias a las historias Shojo se nos mostró a otro tipo de Galán, más vulnerable a las emociones humanas. Este "héroe" era lo bastante fuerte para vencer a cualquier malvado, pero al mismo tiempo no le importaba mostrar sus verdaderos sentimientos e incluso no ocultaba sus lagrimas cuando lloraba en algún momento triste. Personajes como Terry (Candy Candy) o Remi no temían llorar cuando la situación lo ameritaba e incluso su sufrimiento rivalizaba con el de la heroína de la historia.

Hay algo que los japoneses tienen muy claro al realizar sus historias, el atractivo visual es muy importante, por eso las chicas deben ser hermosas y los chicos muy guapos. Al igual que las Lolitas, el Galán del manga se apartaba de la verdadera forma física del japonés promedio en aras de una concepción más estética, siguiendo los cánones internacionales de belleza, en cuanto a hombres se refiere. Claro esta, al principio se seguían las reglas básicas. Si era guapo era el Bueno y si era feo era, por fuerza, el malo. Pero con el tiempo, se rompió con este estereotipó y empezaron a aparecer algunos villanos bastante guapos (a la par de héroes feos) además de que los tipos de Galanes comenzarían a diversificarse más, llegando al punto en que comenzaron a realizarse historias con personajes más realistas, en donde no había malos ni buenos, solo "personas" viviendo situaciones diversas.



ME DUELE LA CARA DE SER TAN GUAPO.
En cierto capitulo de Pokémon, James se cubrió la cara cuando lo atacó un Pokémon al tiempo que gritaba: "¡En la cara no, que soy galán de la teleee!" Esta acción describe a la perfección a algunos de los Galanes de ánime que en muchas historias "pecan" de guapos, al grado que incluso se autoparodian. Algo que ha causado criticas severas hacia los galanes de la animación es que muchos de ellos son excesivamente guapos, claro esta, estas criticas en su mayoría son de hombres, ya que por parte de las mujeres no hay ningún problema.
Quizás el punto más polémico es el que se refiere al hecho de que algunos muchachos son tan "hermosos" que incluso llegan a ser confundidos con mujeres y en muchas ocasiones sus relaciones con otros hombres son bastante "sospechosas", al grado que personajes como Águila (Guerreras Mágicas) o Siocite (Salior Moon) serían convertidos en mujeres al ponérseles voces femeninas a la hora de ser dobladas estas series en otros países. Esto para evitar "malos entendidos" entre él publico televidente.

En últimos tiempos, los estereotipos de galanes se han diversificado bastante, ahora es posible encontrar guerreros valientes pero a la vez sentimentales como Tamahome (Fushigi Yuugi) y Van Fanel (Escaflowne) o tipos que tal vez no sean muy guapos, pero que sí tienen un físico atractivo y una personalidad bastante carismática como es el caso de Vegeta. Un nuevo tipo de galán (o anti-galán) que a sido muy popular últimamente es el tipo desgarbado que no parece tener ningún cuidado en su apariencia y para colmo, muchas veces es un sujeto cínico y manipulador, el ejemplo más claro es Kaji (Evangelion)
Como sea, el galán es un personaje indispensable en cualquier serie, al grado de que incluso hay ánimes y mangas en donde casi solo aparecen hombres y muy pocas mujeres. ¡Ha! y si piensan que me refiero a los Yaoi, lo siento, se equivocan, yo hablo de series como Caballeros del Zodiaco y Dragón Ball. Malpensados...

En el próximo número comenzaremos a ver los diferentes estereotipos de galanes que existen tanto en el ánime como en el manga.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

ESPECIAL CLASES DE DIBUJO

DibujA



Arte

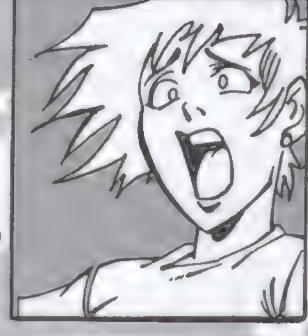
Ora que si no les late eso de hacer triangulitos y circulitos.

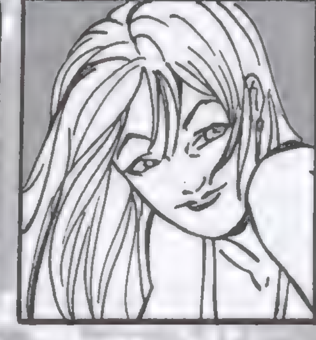
¿Se acuerdan de " Mazinger Z "? sus manos también les pueden ayudar.

Mas no deja de ser una sugerencia.

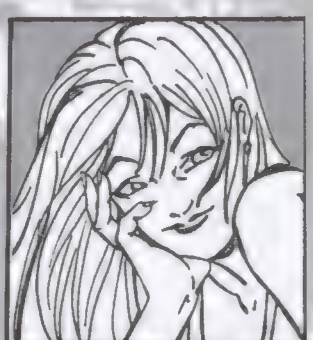
Nota:
Las manos no solo sirven para agarrar los objetos, también son una parte importantísima en la expresión, actitud, y acción de los personajes.

Aquí tienes tres ejemplos.

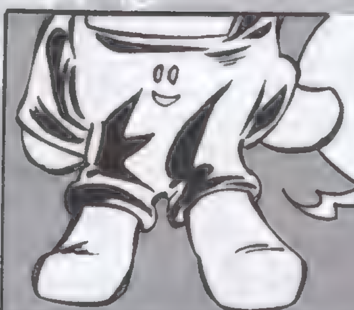












Esta mini clase fue una cortesía de tu revista DIBUJARTE.

¿Cualquier duda? ¡Ya sabes! ¡No dudes en comprarla!

¡Si persisten las dudas consulte a su dibujante mas cercano!

¿Ahora... ¿Dónde está mi cheque?

Por HÉCTOR CISNEROS

RUBEN LARA

de Fantomas a Samurai

Los mitos y las leyendas interesan al público en la medida en que expresan situaciones cotidianas, simples y universales. En México, mucho antes de la invasión del cómic norteamericano y el manga, existían personajes de origen europeo (principalmente españoles y franceses) u orientales que se adaptaron perfectamente al público mexicano. El principal de todos fue Fantomas.

"La Amenaza Elegante" nació como una novela policíaca publicada en el año de 1911. Sus autores fueron los franceses Pierre Sourvestre y Marcel Allain. Durante los años treintas y cuarentas apareció en adaptaciones hechas tanto por la prensa mexicana como la europea. Incluso también apareció en el cine.

Pero la imagen más familiar que la mayoría del público tenemos del legendario ladrón enmascarado hizo su debut en la revista de la extinta Editorial Novaro: "Tesoro de Cuentos Clásicos" (marzo de 1966). Debido al éxito, recibió su propio título tres años después, el cuál duró hasta principios de los ochenta. Recibió premios como el Tlacuilo de Oro y hasta una novela de Julio Cortazar: "Fantomas contra los vampiros multinacionales", publicada en 1975. De 1989 hasta 1995, Grupo Editorial Vid publicó aventuras de éste personaje para las nuevas generaciones, incluyendo un especial para conmemorar el Mundial de Estados Unidos 94.

Fantomas es en sí un personaje de cuento de policías y ladrones. Pero también presenta situaciones de ciencia-ficción y de aventuras. A diferencia de los superhéroes (sin caer en extremos), una bala puede herirlo o matarlo y no es un superhombre. Además, en sus inicios fue villano. Pues es un ladrón muy hábil, capaz de cometer dos robos al mismo tiempo, de asumir la identidad de sus enemigos y logra burlar a sus perseguidores. Sin embargo, como mantiene los mismos rasgos de un héroe aventurero (alto, atlético, valeroso, culto) luchó contra sujetos como El Barón Niebla, El Doctor Brako, El Cacique Inmortal, Madame Xanadú, La Viuda Negra de Taiwán, Madame Nuit, el líder neonazi Franz Taunsend ¡Y hasta el hijo de Hitler!; se convirtió en una mezcla de Batman, James Bond y Robin Hood; aunque continuó operando por encima de la ley. También hay que recordar al Inspector Gerard, su perseguidor (sin relación alguna con el personaje de las películas "El Fugitivo" y "Los Federales", interpretado por Tommy Lee Jones); a su tutor El Profesor Semo, a sus preciosas ayudantes con nombres zodiacales y hasta su gato Yago y su robot C -19 (nada que ver con los androides de Dragon Ball Z).



A continuación presentamos una entrevista con Don Rubén Lara Romero, creador gráfico de Fantomas y director del Estudio Rubens, quienes desde los años ochenta realizan "Samurai", una historieta en medio tono (dibujos difuminados con carboncillos para darle un toque realista, como de fotografía) sobre las peripecias del aventurero inglés John Barry en el mítico Japón antiguo.

CM: ¿Cómo fueron sus inicios como dibujante de historietas?

RL: Fue por pura afición. Empecé a los 14 años y creé a "Azulito Azulejo, Súper Detective". Luego me dirigí a Editormex en donde hice "Romance Mensual" y "El Libro de la Vida Real", tuvieron mucho éxito y durante los 10 años que duré ahí me formé como historietista. Después pasé a Editorial Novaro y desarrollé a Fantomas. Desde que inicié sus aventuras me di cuenta que sería un gran éxito, porque tenía todas las características para ser un personaje de cómic. Desde muy niño me gustaban las historietas. También recuerdo que Doña Yolanda Vargas Dulché (q.e.p.d.) me pidió que hiciera las últimas portadas del Pepín, una publicación que vendía 40 000 ejemplares diarios. Como dibujante, depende de mí que una novela pase a historieta. Cuando la sola imagen dice lo que pasa, deja de ser novela para convertirse en un cómic porque no necesita tanto del texto.

FANTOMAS © EDITORIAL NOVARO



CM: ¿Quiénes son sus artistas favoritos?

RL: El principal es el gran Maestro Will Eisner. Me gusta su forma de contar algo que pueda expresarse en imágenes. También dio a entender que el argumentista explica como debe narrarse una escena y el dibujante lo

expresa con trazos a su manera. También admiro a Ángel Mora (Chanoc, El Inmortal), Joaquín Cervantes Bazoco (Tawa, una especie de Tarzán; Tirando a Gol, en donde salía el futbolista enmascarado: El Pirata Negro que me encantaba imitarlo y crear mis propios partidos fantásticos porque me gusta el fútbol), Gaspar Bolaños (Rolando El Rabioso), Germán Butzé (Los Supersabios), Pancho Flores, Sixto Valencia, José G. Cruz (El Santo) y Don Antonio Gutiérrez, el inolvidable creador del medio tono, de él aprendí también mucho. Pues en una época en donde predominaba el dibujo a línea y a tinta china, Don Toñito imitaba el realismo fotográfico y la técnica del cine con solo unos carboncillos. Como lo hizo en "Lágrimas y Risas".



SAMIRAI © GRUPO EDITORIAL VID

CM: ¿Cómo creó a Fantomas?

RL: ¿Fantomas?, Bueno, cuando llegué a Editorial Novaro hablé con el director artístico y escritor Alfredo Cardona Peña, quien tenía en su mente publicar historias de Fantomas para la revista "Tesoro de Cuentos Clásicos", la cuál también presentó a Sherlock Holmes y otros famosos detectives y héroes de la literatura universal. Al dibujarlo me pidieron que fuera elegante. Como surgió a principios del siglo pasado, pensé en darle un frac, un sombrero de copa y un bastón. Pero querían ponerle una máscara idéntica al Ku Klux Klan (el terrible grupo racista norteamericano que viste enormes capuchas y túnicas blancas). Se vería ridículo. Por eso, para darle una imagen más pulcra, me inspiré en el actor Yul Brynner (el faraón Ramsés de la película "Los Diez Mandamientos" y el rey de Siam en la versión musical de "El Rey y Yo") y en el vestuario de los dandys. Tuvo mucha aceptación. El propio escritor también creó al Profesor Semo, a C19 y al gato Yago. Luego me pidió agentes masculinos; pero los cambié por chicas preciosas con nombres de signos zodiacales. La idea la captó Guillermo Mendizabal, el otro argumentista, sobre todo porque en esa época (la segunda mitad de los sesentas) estaban muy de moda las películas de James Bond. Con esto se redondeó la imagen de Fantomas al hacerlo un millonario playboy, amante del arte, del deporte y hasta de los juegos de cartas. El escritor pide los detalles de la escena, mas el dibujante puede controlar esa escena para que el personaje sea atractivo.

CM: ¿Recuerda alguna anécdota sobre Fantomas?. Por ejemplo: cuando ganó el Tlacuilo de Oro...



RL: El Tlacuilo de Oro no lo recibí yo, sino el editor, el Sr. Peña. Tuve mucho problemas con la compañía. A mí no me interesa un centavo por revista; pero sí 100 centavos por revista. Los números de "Tesoros de Cuentos Clásicos" con Fantomas, vendieron 25 mil ejemplares y los primeros del propio cómic del personaje ¡100 mil! Con el paso del tiempo no me pagaron lo justo. Me salí de Novaro porque no aceptaron mis ideas.

A raíz del problema con Editorial Novaro, en 1970 regresé a Editormex, la compañía en donde me inicié como artista y creé al Comodín (un héroe enmascarado que nada tiene que ver con el enemigo de Batman también llamado Joker o Guasón). Quería mandarlo como prueba de mercado y repetir el éxito de Fantomas. Incluso la idea era presentarlo en otra revista y no en darle título propio. Victor Arzarte me ayudó como coeditor. Pero se bajó la calidad y sólo duró 18 números. Entonces me pidieron hacer una adaptación en cómic de la telenovela "Simplemente María" que duró 52 números. Era una revista de colaboradores, ¡48 páginas por semana!. Luego hice "Duda", en donde alcancé más calidad. El problema era la documentación pues narraba historias de ciencia-ficción y ovnis ¡mucho antes que Spielberg filmará "Encuentros Cercanos del Tercer Tipo" y "E.T."! Luego empecé a trabajar con medio tono en "Garab Yidam, El Lama", junto con Edmundo López y otros colaboradores de Toñito Gutiérrez como Alfredo Navarro y Jesús Meza. Esto ocurrió durante la segunda mitad de los setentas.

CM: ¿Cómo surgió la revista "Samurai"?

RL: "Samurai" surgió de "Shogun", la película protagonizada por Richard Chamberlain en 1980, que narraba las aventuras de un europeo en el antiguo Japón. Antes de "Samurai", trabajé con Ejea Proyección en un proyecto con Enrique Flores llamado "Rebeldía", que tuvo buena aceptación. Para el número 14 ó 15 se había recuperado lo invertido.

Elia Derhzer me encargó la revista porque sus dibujantes se retrasaban mucho. Entre en el número 17 de "Samurai". Justo cuando murió John Lennon. Precisamente me pidieron unos dibujos de muestra sobre Lennon y en "Samurai" sólo tuve que afinar los personajes.

CM: ¿A usted le gusta la cultura japonesa?
RL: Me encanta porque es un pueblo muy disciplinado y lleno de virtudes. Pero en este mundo hay de todo. Ahí prevalecen las tradiciones y el honor, es gran parte del éxito de sus series.

CM: Finalmente, ¿Qué opina de los cómics modernos?

RL: Siempre creímos que nosotros no tenemos la idea del cómic, sino el público. Los lectores consumen mucha violencia y sexo porque les gusta. Los japoneses desplazaron a los norteamericanos. La TV. y el cine han servido para promover el cómic. No soy experto en manga; pero mi nieto me mantiene informado sobre lo último en cómic y animación japonesa. También gracias a los videos. Eso necesitamos para tener éxito en la actualidad. El Grupo Vid me ha pedido renovar Fantomas. Lo que ellos hicieron no tenía personalidad propia y yo quiero volver a dársela.
COMENTARIOS: hvcisneros@terra.com.mx

BUZON

Como ven en este número ya publicamos los dibujos finalistas del Concurso Buscando a la Mascota de Conexión Manga (Grrr.. Que mala onda son) Shhh, Goji. Pueden mandarnos sus cartas diciendo cual es su favorita (O si desean que yo me quede ¡PLIIIIS!). Esperamos sus votos para escoger a la nueva mascota de Conexión Manga (Ya no te quiero, Ángel) ¡COOOMENZAMOS!

Por_Angel Princess

José Jesús García nos escribe desde Guadalupe Zacatecas para felicitarnos y también para preguntarnos como puede adquirir el número 18 de Conexión Manga (Otro despistado que se perdió las reglas de cómo pedir números atrasados. ¿Verdad?) No seas grosero, Goji. Amigo José, al final del Buzón encontraras las reglas para solicitar números atrasados. Sobre tu pregunta, nuestra revista llega con retraso a algunas partes por que el servicio de distribución primero manda nuestra publicación a unos puntos de la republica y después a otros (Bla, bla, bla, bla) Grrrr. A veces siento que te odio Goji. Sobre tú otra pregunta, sobre las Video Girl´s , aunque Ai y Len son Chicas del Video, ellas son dos personajes completamente diferentes, es por eso que la publicación de Editorial Vid comenzó con el titulo "Video Girl Ai" y termino con el titulo "Video Girl Len" (Eso no importa, el chiste es que las dos se "caen de buenas" ¡GUAAAUU!) Dragón pervertido. Por ultimo, José nos alegra que te hayan gustado nuestros artículos sobre Anime y Violencia (Más le vale... Por que tenemos su dirección y si hubiera dicho lo contrario yo lo buscaría y le ...) ¡GOJI! En fin... ¡Hasta pronto, José!
José Jesús García C. Guadalupe Zacatecas.

Hasta Mexicali mandamos un gran saludo a Karla, la cual nos pide que investiguemos si es verdad que en un canal de televisión que trasmitía puro anime quitaron la serie de Pokémon por considerarlo nocivo (pobre Pikachu. Ya parece "Santo" con tantos "milagros" que le cuelgan) Como sea... trataremos de averiguar que tanto hay de cierto en este asunto y daremos la información al respecto. Te agradecemos los comentarios favorables que hiciste sobre El Novato y Robin. Esperamos que así como disfrutaste estas historias, también disfrutes nuestras próximas Sagas. Sentimos mucho que nuestra revista llegue con un mes de retraso a Mexicali y esperamos mejorar la distribución (pero ya nos vamos superando. Antes nos retrasábamos hasta dos mese...) ¡GOJIII! Ji, que bromista es mi dragón ¿Verdad? Sobre tu pregunta, la revista Mixxine ya dejo de publicarse, aunque aun no sabemos las causas por las que Editorial Vid suspendió su publicación. ¡Hasta la próxima, Karla!
Karla Luna. Mexicali. B. C.

Gustavo García es un gran aficionado no solo del manga y el comic si no de lo que él considera la "Nueva Historieta Mexicana". Entre sus favoritas están El Bulbo y Buba, además de Sedai, cuyos dibujos le parecen, en sus propias palabras, "chidos" (Chale, ¿Té caí carnal?). Gustavo dice que le es muy difícil conseguir todas sus revistas favoritas, esto debido a que la distribución no es buena. (¿Así que no somos los únicos que salimos con retraso? ¡Que alivio!) Ya sabes que odio cuando te pones sarcástico, Goji. Estamos de acuerdo con tu comentario acerca de que La Familia Burron y Memin Pinguin son historietas que caracterizan al pueblo mexicano. (Aunque sean un "poquitito" arcaicas, je.) Ya Goji. Para finalizar, sobre tu pregunta de si leemos todas las cartas que nos llegan, aunque tenemos muchas ocupaciones (Como sacarnos la cerilla de las orejas) ¡GOJI! Como decía, a pesar de eso, siempre nos damos tiempo para leer las cartas de los lectores. (Todas las que yo no me como cuando llegan) ¿QUEEE? (¡Solo bromeaba!) Más te vale, lagartija. Sayonara Gustavo y gracias por tu dibujo el cual pronto veraz en Galería.
Gustavo García L. Tlalnepantla. Edo de Mex.

Desde Celaya Guanajuato nos escribe Susan, una joven estudiante de psicología la cual asegura que le fascinan los mangas. Entre sus favoritos están Salior Moon, Slam Dunk y Ranma1/2. Aunque también nos dice que no le gustan para nada las historias de Dragón Ball y Supercampeones (Ella los llama "Súper campiones" ¿A que te supo, Capitán Tsubasa? Ja, ja.) No seas "amarra navajas", Goji. Sobre tu pregunta, Susan, si tenemos sección de Amigos por Correspondencia (Por la cual a veces nos quitan. Jumn) Gruñón. Sobre tú otra pregunta de si hay una segunda parte de Candy Candy la respuesta es (Por centésima vez ¡NOOOOO!) Gracias, "Sr. Sutileza" Grrr. Te prometemos publicar más información de Fushigi Yuugi tal como lo pediste. Ah, y antes de despedirnos, quiero aclararte Susan que Goji y yo en realidad no peleamos, solo que a veces tenemos diferencias de opinión. (¿A VECES? Yo diría que siempre. Si parece que solo vives para contradecirm...) ¡ YA CÁLLATE, GOJI! Ejem... ¿Ya vez que nos llevamos súper bien? Chao, Susan. (Y gracias por el beso que me mandaste) Grrrr.
Susana Galván. Celaya, Guanajuato.

AVISO PARA LOS LECTORES:

LA FORMA DE CONSEGUIR LOS NÚMEROS QUE LES HACEN FALTA EN SU COLECCIÓN ES MANDÁNDONOS UN GIRO POSTAL, NO TELEGRÁFICO, CON TODOS SUS DATOS TALES COMO NOMBRE, DIRECCIÓN, COLONIA CÓDIGO POSTAL, TELÉFONO Y CORREO ELECTRÓNICO, JUNTO CON UNA LISTA DE LOS NÚMEROS QUE TE HAGAN FALTA. EL GIRO DEBES ENVIARLO A NOMBRE DE ARNULFO FLORES MUÑOZ A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:
SALVADOR DÍAZ MIRÓN 156, COL. STA. MA. LA RIBERA, MÉXICO, D.F. 06400

Por ultimo, para todos los que lo pidieron, la sección de CLASIFICADOS volverá el próximo numero. Recuerden que si desean que su anuncio aparezca deben especificar cual es su producto, si lo venden o intercambian y además poner claramente todos sus datos. Recuerden que en la sección de CLASIFICADOS también aparecerán esporádicamente las direcciones de Clubs de Aficionados, así como el apartado de Amigos por Correspondencia.

Galeria

BUSCANDO LA MASCOTA DE CONEXION MANGA

Estas son las primeras cinco propuestas mascotas que mandaron nuestros lectores, en el próximo numero publicaremos a las otras cinco mascotas finalistas. Pueden mandar su voto para elegir a la nueva "Mascota Conexión Manga"



"PACHI-PACHI"
Fatima E.de la Cruz M.
México DF.





"CONMAN"
Alejandro Cruz Bravo Mtz.
Ecatepec. Edo de Méx.



"MANGATUS"

"MANGATUS"
Ricardo Cisneros Bravo.
Zamora Mich.



"MEG"
Diana E. Huerta Hdz.
San Luis Potisi.





"SKYMOON"
Ana Laura Arellano Leon.
Tultitlan. Edo de Méx.







Street Fighter

La Pelea Por El Exito

Por
RODRIGO
ALVAREZ

Uno de los videojuegos que han hecho historia en la industria del entretenimiento, Street Fighter, sin lugar a dudas además de revolucionar los juegos de video de peleas, introdujo muchos conceptos de la animación japonesa a occidente. A mediados de los años ochentas una de las principales influencias para el concepto de Street Fighter y mucha industria del entretenimiento juvenil japonés, fue el anime y manga Fist of the North Star (El Puño de la Estrella del Norte ¡Una mezcla de monjes Shaolin y Mad Max!), siendo la inspiración para el nuevo tipo de héroes; que tenían músculos aparatosos, ataques energéticos y la capacidad de llegar al séptimo sentido.

¡Comienza la Pelea!

En el año de 1987 llega a los negocios de arcadias Street Fighter 1, producido por la compañía CAPCOM, este videojuego contenía innovaciones en gráficos, técnicas especiales, personajes más definidos y un argumento simple y convincente. En esta versión solo podíamos seleccionar al estereotipo del Karateca solitario Ryu y a su compañero de entrenamiento Ken, el típico galán de película de artes marciales. Con cualquiera de estos dos personajes avanzabas en el juego en el mortal torneo callejero de los peleadores, donde los enemigos dominan diferentes técnicas de combate y al final tenias que propinarle una paliza al terrible Sagat, un mal encarado de dos metros y medio que dominaba el arte marcial del Mu Tai, (el estilo de pelea de Tailandia). Contrariamente a la regla de que segundas partes nunca fueron buenas, en videojuegos pasa todo lo contrario, en 1991 se lanza Street Fighter II siendo la inversión más lucrativa de CAPCOM. En los aspectos técnicos esta edición de SF volvió a revolucionar a los videojuegos del genero, una historia sólida, nuevos personajes, gráficas enormes y de excelente calidad, nuevas técnicas de combate, mejor sonido y claro ya por fin había un enemigo digno, el malvado Bison. En verdad la mina de oro se había descubierto, todos los sistemas caseros clamaban por tener la licencia de este videojuego, de las cosas que llamaron la atención fue la multimillonaria suma que pago Nintendo a CAPCOM por tener la exclusividad de Street Fighter II en consolas caseras por un año, esto hizo que su competidor en curso, SEGA, con su sistema Génesis recibiera un descalabro; de cualquier modo todos los sistemas caseros comercializaron más de una de las versiones de este juego.





La Mil y Una Versiones

En todas las secuelas del mismo Street Fighter II se perfecciona la historia y sistemas de jugabilidad, ahora una pequeña reseña de cada recreo:

Street Fighter II "Champion Edition" (Edición de Campeones) 1992: Esta edición le dio cambios cosméticos, nuevos poderes, se podía elegir dos

personajes iguales y una pequeña mejora en los finales y sobre todo la opción de jugar con los malos y sentirte villano al terminar el juego y ver como los malos ganaban.

Turbo Street Fighter II "Hyper Fighting" (Hiper Pelea) 1992: Nuevas Mejoras y una velocidad de juego increíble para la época.

Súper Street Fighter II "New Challengers" (Nuevos Retadores) 1993: Un cambio radical en la serie, mejora en todos los sentidos y sobre todo la aparición de Cammy, Thunderhawk, Dee Jay, Fei Long y la opción de hacer combos con golpes básicos. Lo importante de esta edición es que compuso muchos errores en la historia de Street Fighter que posteriormente serviría de base para que muchos argumentistas pudieran realizar los respectivos mangas, animes, series de TV. y demás productos derivados.

Súper Street Fighter II Turbo (X) "New Challengers" 1994: Versión anterior del juego donde se alcanzo la mayor perfección en todos los aspectos del Street Fighter II, por fin el viejo maestro de Ken y Ryu hace su aparición como enemigo el famoso Akuma.

UNA HISTORIA COMPUESTA

La base principal de la trama de Street Fighter es muy sencilla, un montón de artemarcialistas y peleadores callejeros se inscriben al torneo máximo de pelea en el mundo con distintos motivos, la mayoría es por venganza o alguna deuda extraña para eliminar a Bison (o Vega en la versión original japonesa), un ex jefe militar dictador y genocida de los Kemers Rojos de Birmania; los demás peleadores buscan un beneficio personal o simplemente ser el mejor guerrero del mundo. La riqueza precisamente de la historia es el perfil de cada personaje:



RYU HOSHI: El caballero andante que rescata princesas y protege a los inocentes, su meta es detener la crueldad de Bison y ser el mejor peleador del mundo, para después irse caminando con una sonrisa a la espera de otra pelea.

KEN J. MASTERS: El compañero de entrenamiento de Ryu, siempre han tenido una competencia amistosa, Ken es la otra cara de la moneda, en vez de ser un vagabundo por su apariencia y carismas él es actor de cine y se casa con una hermosa rubia.

CHUN-LI XIANG: Una hermosa y curvilínea china practicante del estilo Wu-Shu, ella busca arrestar a Bison ya que es una agente de la INTERPOL, aunque es más bien un asunto personal ya que Bison asesino a su padre.

GUILE: El prototipo del héroe americano militar, para variar también quiere apresar a Bison por que mato a su compañero y tutor Charlie.

CAMMY: Originalmente era una agente secreta inglesa, aunque al intentar eliminar a Bison, el eterno villano le lava el cerebro con sus poderes psíquicos, haciendo que trabaje para él cómo terrorista-asesina.

VEGA (BALROG): Estilizado villano y ayudante de Bison, su estilo acrobático inspirado en la tauromaquia y sus garras a la Freddy Kruger son armas mortales; es malo, vanidoso y hermoso.

ZANGIEF: Un enorme luchador ruso que busca la gloria para su país ganando el torneo de los peleadores.

SAGAT: Después del primer torneo donde fue vencido por Ryu, en la cual perdió el ojo izquierdo y quedando con una cicatriz enorme en el pecho, Sagat busca vengarse y como siempre ser buen servidor de Bison.

FEI LONG: Un clon de Bruce Lee, realmente no tiene mucho chiste este personaje, además de dar buenos golpes.

BLANKA: Un monstruo verde de Brasil, se dice que por un accidente quedo abandonado en la selva cuando era niño y como Tarzán se hizo fuerte, hay otra versión donde aseguran que Bison experimento con él, convirtiéndolo en un mutante.

DHALSIM: Un gurú de la India, sus técnicas de combate son estirarse y hacer cosas muy a la fakir. Su objetivo normalmente ha sido ganar el premio monetario del torneo para poder salvar a su pueblo natal de la pobreza extrema, aunque posteriormente tuvo un rol mas de consejero de los héroes en curso.

BALROG: Originalmente su nombre fue M. Bison, para hacer una sátira al boxeador Mike Tison, pero por una demanda a CAPCOM USA. se tuvo que cambiar los nombres en América. Este bizarro y descerebrado personaje es él más leal sirviente de Bison, además de ser un borracho y la antitesis del boxeador

LA SERIE DE FINAL FANTASY®

"En Busca De La Tierra Prometida"

Por RODRIGO ALAVAREZ

El famoso videojuego "Final Fantasy" se ha convertido en una serie clásica que ha trascendido su propio medio, experimentando en otros. Recientemente Square y Sony anunciaron la producción del estreno mundial de la película de Final Fantasy, ¿Cuáles fueron las bases de este fenómeno? Para esta pregunta debemos remontarnos a 1986 cuando Hironobu Sakaguchi, desarrolló este concepto central de la serie, se trata de una historia de fantasía con elementos de ciencia ficción y un desarrollo íntimo de todas las variantes de la naturaleza humana. El mundo ficticio de Final Fantasy es otra de sus atracciones: un universo donde todavía se puede soñar.

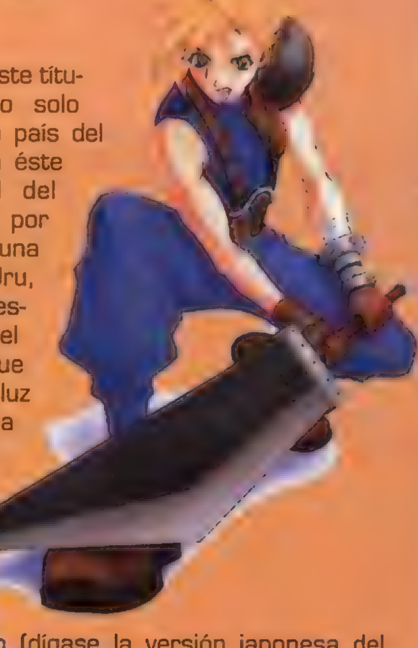
Final Fantasy I

Este primer título fue lanzado en Japón en 1987 para la consola Famicon (el Nintendo japonés), tres años después, en 1990 se tradujo al ingles y se comercializó en Estados Unidos en el NES (Nintendo de 8 bits para América). Actualmente puede considerarse afortunado aquel que tenga en sus manos este título, aunque si por suerte tienes computadora lo puedes jugar a través de emuladores.

La historia central se basa en los cuatro guerreros de la luz, los cuales representan a los 4 elementos que existieron desde hace 2000 años en el pasado, estos espíritus ordenaron el mundo para que no reinara el caos ni el infierno. Los oponentes son, además del típico malo: elfos, enanos y dragones.

Final Fantasy II

Al siguiente año, éste titulo se lanzó a través de Famicon, solo para el mercado japonés, muy difícil de encontrar hasta en emulador. La historia básica comienza con la muerte de los padres de nuestro protagonista a manos del emperador Baramekia, que logra sus egoístas propósitos aliándose con el emperador demonio "Dark Cloud" (Nube Oscura). Nuestros cuatro héroes Frionel, Guy, María y Lionheart, lucharán junto a los rebeldes para romper las cadenas del imperio.



Final Fantasy III

Y seguimos en lo mismo, éste titulo también fue producido solo para Famicon en el lejano país del sol naciente en 1990. En éste capítulo tomas el papel del Caballero Onion, el cual por azares del destino cae en una hoyo situado en la villa Uru, gracias a este accidente descubre el cristal del viento, el cual es pieza clave para que los cuatro guerreros de la luz restauren el orden entre la oscuridad y la luz.

Final Fantasy IV

En 1991, Square aprovecha la tecnología del Súper Famicon (dígase la versión japonesa del Súper Nintendo), para aprovechar los 16 bits en un espectro más amplio de posibilidades. Posteriormente se apiadaron de los aficionados Americanos y tradujeron este titulo para nuestro continente, pero como se habían comido los otros títulos le pusieron a esta versión "Final Fantasy II", para que no se resintiera el cambio. En esta trama se comienza a experimentar con el villano que se convierte en bueno, ahora eres Cecil, un caballero oscuro y capitán del imperio; en todos los viajes de este antihéroe conoce a muchos personajes que marcan su destino en su conversión a paladín.

Final Fantasy V

En diciembre de 1992 continua igual en Super Famicon el lanzamiento de éste titulo, que llegó hasta 1999 hasta nuestras manos en el compendio "Final Fantasy Anthology" para el consola PlayStation. Esta vez la historia se centra en varios personajes y no en un solo héroe arquetípico, ahora conocemos a la princesa rebelde, Lenna y sus problemas con su padre, el Rey Tycoon, la pirata y aventurera incorregible de Faris, el anciano amnésico de Galuf y su hija mayor Kururu, siempre entusiasta y opti-



mista del grupo. Ahora el conflicto es una serie de meteoritos que amenazan colisionar con el planeta para dejarlo hecho añicos.

Final Fantasy VI

Tal vez el capítulo mas querido de toda la serie, fué lanzado en Japón en 1997 y por fin apareció sin retraso. Se estreno el mismo año en América. Éste titulo también fue transportado al "Final Fantasy Anthology". En definitiva, aquí el concepto "Final Fantasy" se consolidó, la historia no le pide nada a ningún otra, la mezcla perfecta de romance, aventura, filosofía, Ciencia Ficción, Fantasía, Suspenso y una tónica sorprendente en juegos de rol. Los personajes son Terra Branford una misteriosa mujer con poderes mágicos impresionantes, Locke Cole un ladrón de buen corazón, Celes Chere una de las genéralas del imperio con un origen también muy enigmático y muchos personajes más.

Final Fantasy VII

De este título se han vendido aproximadamente 6 millones de copias en todo el mundo. En solo 48 horas fue la primera venta total en Japón, se vendieron 3 millones de copias en enero de 1997. En América los vimos en septiembre del mismo año, provocando tal impacto que Square decidió trasladarlo en una versión para PC. Los Tres discos compactos de este excelente juego para PlayStation marcaron como deberían hacerse los juegos de rol en videojuegos.

La historia comienza con el mismo espíritu melodramático de "Final Fantasy", Cloud Strife es un héroe del pasado, que herido por varios acontecimientos terribles de su vida decide ser mercenario en un grupo terrorista llamado "Avalancha", en el cual, Barret Wallace, un temible hombre de color de 2 metros es su patrón. El amor de su infancia Tifa Lockheart le hace serios cuestionamientos sobre su vida. En una operación por cosas del destino conoce a la lindísima Aeris Gains-borough, la cual tiene un papel determinante para el futuro del planeta. Y hablando del planeta, esta vez el ambie-nte es sumamente tecnológico y deshumanizado, el gobierno está matando al planeta por su sed de poder. Así nuestros héroes se ven atrapados en esta aventura que mezcla el pasado, el presente y el dudoso futuro apocalíptico.





Final Fantasy VIII

Debido al éxito de su predecesor, la salida de este titulo provocó mucha expectación, y bueno, no nos decepcionó. Su lanzamiento oficial en Japón fue en febrero del 99 y en América se recibió 8 meses después. Lo más impresionante del titulo fue su gráfica introductoria que nos muestra una de las mejores peleas recreadas en un videojuego; además que la calidad y sincronización de la música la hace una obra maestra, la trama (que es bastante complicada) se centra en un mundo mágico tecnológico donde existe una academia militar en donde nuestro héroe, Squall Leonheart, se topará con su destino. Seifer Almasy es su enemigo acérrimo el cual jugará un doble papel en este drama que conjura a la hermosa Rinoa Heartily.



Final Fantasy Anthology

Éste título fue lanzado el mercado americano y contiene: "Final Fantasy V" y "Final Fantasy VI", con un cd extra que trae la mejor música de los dos juegos. Como algo adicional, además de la mejora de las gráficas, muchos de los cinemas del juego fueron renovados con la misma tecnología que se usó en Final Fantasy VIII.

Imagina que llegas por primera vez a una convención de comics, listo para disfrutar de un divertido día, ¡de repente, te encuentras al Predator luchando contra un horrible Alien!, Tu sorpresa no termina, cuando aparecen las Guerreras Mágicas huyendo del viejo Happosai, mientras el gran Saiyaman se rifa a un torneo de lemas contra el equipo Rocket, en medio del borlote te preguntas si ya te afectó ver tanta televisión o si entraste a la dimensión desconocida; a punto de salir directo al manicomio, te das cuenta que no estas delirando, simplemente llegaste a tiempo para disfrutar del "Show de Disfraces".

¿Cuántos de nosotros no nos emocionamos con la idea de encontrarnos cara a cara con nuestros héroes o villanos favoritos?, Muchos no soportarían la tentación de abalanzarse sobre ellos,situaciones así son usuales en las convenciones al momento que los fans conocen a su personaje preferido, interpretado por algún chico/a afecto al disfraz quien gustosamente soporta cualquier penalidad para ofrecer un agradable espectáculo al público (esto si es amor al arte), conocido como "costume play" (costplay), el gusto por los disfraces es una de las expresiones más atractivas de los aficionados a las convenciones de cómics.



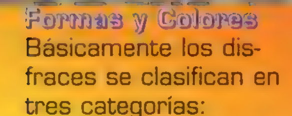
Cost Play
ARTISTAS DEL DISFRAZ

[illegible]
E-[illegible]

Vestuarios de Fantasía

Ya sea por rendir culto a su autor favorito o sólo por el deseo de usar el uniforme de su ídolo, los Cost players hacen verdaderos milagros en la manufactura de sus trajes y/o armaduras, y es que pocos se resistirían a usar algo como el manto del murciélago o un uniforme de Sailor scout (¡vaya comparación!), el trabajo es muy arduo: Buscar materiales, vestimentas, "fabricar" mil y una piezas e investigar el más mínimo detalle de los diseños sin importar que tan complicado resulte (procurando no excederse en los gastos); tras titánicos esfuerzos se logra obtener una copia exacta del modelo original, siendo su modesta recompensa el poder brindar un instante de alegría a los emocionados espectadores (claro que uno que otro premio de concurso no les caería mal).





Formas y Colores

Básicamente los disfraces se clasifican en tres categorías:

* [illegible]: Son los típicos trajes de tela que comenzaron hace años a popularizar este hobbie; actualmente se han vuelto más complejos debido a los diseños de personajes de historietas o TV, aquí se incluyen desde los trajes de licra hasta las armaduras.

* [illegible]gas: Constan de un traje de cuerpo completo, incluyendo la cabeza, hechos de hule espuma o peluche, dependiendo del diseño, dando la impresión de un muñeco relleno, dado a sus características resulta bastante cansado al usarlo, debido al peso y lo estorboso del mismo.

* Espuma de látex: Son usados principalmente en la industria fílmica para simular rasgos o estructuras físicas que no son fáciles de lograr con maquillaje convencional, debido al costo y los conocimientos que se necesitan para el manejo de este material, lo hacen la técnica más difícil y a la vez una de las más interesantes; existen materiales sustitutos que puedan facilitar el trabajo y el desembolso de dinero (de los cuales hablaremos en futuros reportajes), en algunos casos se pueden combinar estilos para lograr un fantástico resultado.

Nota: El verdadero fan cost player es aquel que fabrica sus propios trajes o colabora en la mayor parte de su elaboración, esto no significa que no puedas pedirle ayuda a alguien con experiencia.

Es cierto que muchos de los disfraces usados por estos fans son realmente excelentes, mas cabe preguntarnos: "¿Qué sería de un actor sin una buena interpretación?", algo que resalta en estos grupos, es el ánimo y la emoción con la que realizan las rutinas de sus personajes los cuales ya tienen más que estudiados, y es que como en todas las cosas, el disfrazarse tiene su chiste.

Aún cuando los clubes de cost play's no son tan numerosos, en México su presencia en los diferentes eventos del medio es más que notable, por lo que si deseas hacer tuyo este divertido pasatiempo, como primer paso te recomendamos desinhibirte un poco, elegir al personaje que tenga un lugar especial en tu corazón y con un poco de asesoría e imaginación comenzarás a crear el vestuario que te llevará, aunque sea por un momento, al maravilloso universo del cómic y la animación; En próximos números te daremos varios tips para que puedas iniciarte como todo un cost player, así que hasta la próxima, ¡bye, bye!


42

EL EVENTO

1.- VIERNES 6 DE JULIO 11:00 A.M. EL COMIENZO
2.- INICIO DE UNA GRAN FIESTA.
3.- LA PRESENTACIÓN DEL EQUIPO CONEXIÓN MANGA POR EL SR. BURNS (GABRIEL CHAVEZ).
4.- DE IZQ. A DER. HÉCTOR CISNEROS, ANDRÉS MARTÍNEZ, ROMY VILLAMIL, JORGE HERNÁNDEZ, ARTURO VÁZQUEZ, MIGUEL ÁNGEL RUIZ Y ARNULFO FLORES MUÑOZ ANUNCIANDO LA PRÓXIMA SALIDA DE LA SAGA SHOJO.
5.- ROMY HIZO BRILLANTE EXPOSICIÓN AL TEMA DE CONTROVERSIAS EN EL ANIME.
6.- ABUNDANTE ASISTENCIA Y AMPLIA PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO.
7.- LA CON QUE ENTREGO MONITOS EN MITOTE A LOS CONFERENCISTAS.
8.- ADALISA ZARATE Y AUREA D'FRENIERE LUCÍAN FELICES AL TERMINO DE LA CONFERENCIA.


12

TALLERES

9.- LA SEÑORA SANTINI (DIRECTORA DE ALLEGRO) CONDUCIENDO EL TALLER DE DOBLAJE.
10.- ENTRETENIMIENTO Y BELLEZA EN LOS JUEGOS DE ROL.
11.- EL TALLER DEL PERRO IMPARTIÓ LOS SEMINARIOS CREACIÓN DEL PERSONAJE, CREACIÓN DE HISTORIETA Y LENGUAJE DEL COMIC.
12.- EL TALENTO DE LOS ALUMNOS DEL IMAC.

PATROCINADORES



25

13.- LAS CHICAS SÚPER PODEROSAS MANIFESTÁNDOSE ANTE TOUKAN.
14.- COCA-COLA SIEMPRE PRESENTE EN LOS GRANDES EVENTOS.
15.- GRAN RADIACIÓN EN LA CONQUE CON RADIOACTIVO
16.- LOS CONQUE PESOS PROPORCIONARON ATRACTIVOS SOUVENIRS INVITADOS
17.- ACTO OFICIAL DE LA INAUGURACIÓN PRESIDIDO POR (DE IZQUIERDA A DERECHA): FRANCOIS BOUCQ, PHIL YEH, MARK WAID, EDDIE BERGANZA Y LUIS GANTUS, CREADOR Y DIRECTOR DE LA CON QUE.
18.- SCOTT CAMPBELL (DIBUJANTE DE "GEN 13"), ACOMPAÑADO DE MARTÍN ARCEO, AMIGO Y COLABORADOR DE "CONEXIÓN MANGA".
19.- EDDIE BERGANZA Y ROBERTO FLORES, EDITOR Y DIBUJANTE DE SUPERMAN, RESPECTIVAMENTE.
20.- SEBASTIÁN CARRILLO "BACHAN" Y SU OBRA MAESTRA: EL BULBO. MARK WAID COMENTÓ QUE ES UN GENIO.
21.- EDUARDO GARZA, JOVEN ACTOR DE DOBLAJE. (ELMO, KRILLIN).
22.-MARTÍN LÓPEZ, CREADOR DE PARODIAS DE LOS PERSONAJES DE MODA.

AMBIENTE EN LA CONQUE

23.- UN RESPIRO EN EL STAND.
24.- EN LAS CONFERENCIAS HUBO GRAN ASISTENCIA.
25.- ARTÍCULOS JAPONESES PARA DIBUJANTES.

Instrucciones para la localización de pies de foto.

Amigo lector en esta página encontrarás los pies de fotos con su correspondiente númeración, localiza la foto que te interese y búsca el número en esta lista.

Fotos: HECTOR CISNEROS Y ANGEL ZUÑIGA


23

26.- HOY ES LA CONQUE.
27.- EXHIBICIÓN DE DEPORTES EXTREMOS.
28.- TUS PERSONAJES FAVORITOS EN JUGUETES DE COLECCIÓN.
29.- CONCURSO DE CONEXIÓN MANGA.
30.- POSANDO PARA CONEXIÓN MANGA EL STAFF DE SHIBALBA PRESS.
31.- MAURICIO MOTA MOSTRANDO PRODUCTOS DE SU TIENDA: MANGA Y ROL.
32.- EL STAND DE KAKAROTTO MUESTRA GRAN SURTIDO DE MATERIAL NIPÓN.
33.- UNA CAZADORA DE CARTAS EN EL STAND DE CONEXIÓN MANGA. (¿QUÉ ESTA ANOTANDO JORGE?).
34.- NO PODÍA FALTAR HASBRO MOSTRANDO SUS NOVEDADES.
35.- SURTIDO DE PLAYERAS, JUGUETES Y REVISTAS EN EL STAND DEL TIGRE.
36.- ARTESANÍAS JAPONESAS EN LA CON QUE.
37.- BIEN ABORDADO POR TIEMPO LIBRE EL TEMA "VENTA DE REVISTAS POR INTERNET".

TUS PERSONAJES EN VIVO


43

38.- BLUE MARY Y TERRY BOGART, NIETO DE FANTOMAS (RUBÉN LARA), CUSTODIANDO A PARIS (GUERRERAS MÁGICAS).
39.- KISTIS , DE FINAL FANTASY VIII, A LA ENTRADA DEL TALLER DEL IMAC.
40.- UNA VISITA DE UN SÚPER HÉROE NACIONAL. MIGUEL Y ADALISA FELICES.
41.- LA GATA NEGRA, LA SÚPER HEROÍNA FAVORITA DE HÉCTOR.
42.- CHUN LI, UNA ADICTA A CONEXIÓN MANGA.
43.- UNA FÉMINA DE "FATAL FURY".
44.- FLASH REGISTRANDO SU ASISTENCIA.

BELLEZAS DE LA CONQUE


27

45.- UNA BUENA MANERA DE INICIAR ES CON TOUKAN Y GABY MAYA.
46.- NO SON LAS CHICAS SÚPER PODEROSAS, SON LAS CHICAS SÚPER HERMOSAS.
47.- LA CHICA BONITA DE "CINEMANIA" SUPERA A LA PORTADA DE LA REVISTA.
48.- BELLAS VOCES Y HERMOSOS ROSTROS: ROSSIE AGUIRRE (BELLOTA) Y MAGGIE VERA (BURBUJA). CARTOON NETWORK.
49.- ADRIANA PASOS (CQ 32) Y LA MAMA DE JUAN ANTONIO.
50.- Y NO LO OLVIDEN: APOYEN AL CÓMIC MEXICANO.





1





2



5



6



7



8



9



10



11



14



15



16



19





20





21





22





24



26



28



29 30 31 32

33 34 35 36

37 38 39 40

41 44 45 46











47

48



49



50